

¡La revista independiente de PlayStation que esperabas!
Nº 2
475 ptas.
PlayStation
Power
¡SÓLO EXAMINAMOS VERSIONES ACABADAS!
¡Goool!
International Superstar
Soccer Pro
¡DEBERÍAS TENER ESTE JUEGO!
¡GANA!
Uno de los 20 juegos ISS Pro que sorteamos este mes
ediciones zinco Multimedia
Yaroze
Magia Negra
Todo lo que necesitas saber, desde los pros y los contras hasta el paso a paso de la creación de cada juego
¡A EXAMEN!
Soul Blade
Total NBA '97
Hexen
Need For Speed 2
Actua Soccer Club Edition
Swagman
Spider
King 's Field
Lost Vikings 2
8 414090 122771
00002
La autoridad en los juegos de PlayStation

# STAR WARS™

## ATERRIZA EN TU PLAYSTATION™


















Dark Forces™, un juego de espías, trepidante y dinámico en el que te enfrentarás a las fuerzas imperiales.





Rebel Assault II™: The Hidden Empire™, no encontrarás un título para consolas de esta magnitud: acción con video en tiempo real, alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *La Guerra de las Galaxias*™

*"Made de force be with you"*










ERBE Software; S.A.
Mendez Alvaro, 57 • 28045 · Madrid
Tlf.: (91) 506 42 00
Fax: (91) 528 83 63



# CONTENIDOS



## ISS Pro

¡DEBES TENER ESTE JUEGO! Es uno de los mejores juegos de fútbol que existen actualmente en el mercado.

14

## Concurso

Cada mes te damos la oportunidad de ganar uno de los mejores juegos de PlayStation.

12







13

## Exámenes infernales

Da una simple mirada a nuestra lista de juegos. Buena parte de los lanzamientos de este mes examinados en *PlayStation Power*.






50 ¿Deberías comprar esta seductora caja negra? ¿Qué hace cuando la tienes en casa? Todo lo que querías saber pero no te atrevías a preguntar.



## PlayStation Power ¡Sumario!







Número 2 Julio 1997





**Directora:**
Ana Cris Gilaberte
**anacris@zinco.es**



**Redactora:**
Rosana Rivero

**Técnico:**
Arnau Marín
**arnaum@zinco.es**

**Redactor:**
Miquel López



**Redactora:**
Carmen Sánchez



**Redacción PlayStation Power:**
Tel: (93) 451 06 99. Fax: (93) 451 84 68

**Maquetación electrónica:**
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Pablo Hervás, Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén

**Corrección:** Carmen Arias, Marcos Poquet

**DIRECCIÓN EDITORIAL**
**Director gerente**: Alberto Torres
**Director de producción**: Hans Ludwig Kötz
**Director editorial**: Alfred Comín
**Director técnico**: Francesc Sistach
**Circulación/márketing**: Francisco Morales
**Foreign Rights**: Hans Ludwig Kötz

**Directora de ventas:** Carmen Ruiz
**Madrid:** Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
**Barcelona:** Carmen Ruiz
Avenida de Roma, 157, 9.°
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85 Fax: (93) 323 72 37

**SUSCRIPCIONES**
**Ediciones Zinco Multimedia**
Tel: (93) 453 04 85. Fax: (93) 323 72 37
Precio de este ejemplar: PVP 475 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 ptas. (incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.845, España; 6.645, Europa y 9.645, resto del mundo.

**Filmación y fotomecánica:**
**MC EDICIONES**
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

**Impresión:**
**Rotographik - Giesa** Tel: (93) 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España - Printed in Spain

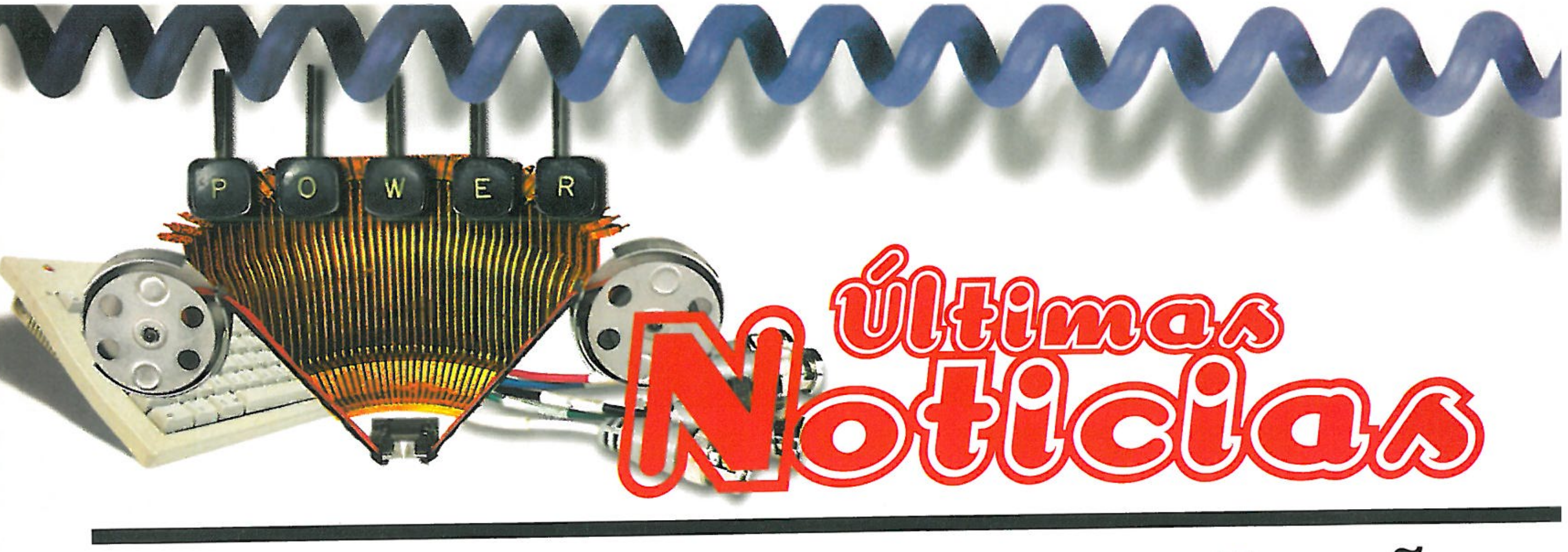
**Distribución:**
**Coedis S.A.** Avenida de Barcelona, 225 Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Indal. Loeches Torrejón de Ardoz. Madrid

**Distribución Argentina:**
**CEDE, S.A.** Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires. Tel. 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

**Distribución México:**
**CADE, S.A. de C.V.** Lago Lodoga, 220. Colonia Anahuac - Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F. Tel: 531 10 91



**Edita: Ediciones Zinco, S.A.**
Avda. de Roma, 157, 9.°
08011 Barcelona
Tel. (93) 453 04 85 Fax (93) 323 72 37
www.zinco.es




# Psygnosis abre una oficina en España

El fabricante de juegos Psygnosis acaba de abrir una nueva oficina en nuestro país. La sede madrileña es la sexta oficina que la compañía inglesa tiene en el mundo. La presentación de la nueva delegación se hizo en una rueda de prensa en la que pudimos ver también las novedades de Psygnosis en el mundo de la PlayStation.





*La ciudad de los niños perdidos* fue una película de los franceses Jeunet y Caro, también directores de *Delicatessen*, que pasó por nuestro país sin pena ni gloria. Después de crear un juego para PC, Psygnosis ha hecho una versión para PlayStation que recoge la trama argumental de la película. La estética pretende acercarse al decorado y a la iluminación, un tanto lúgubre y fantástica, de la película. Los protagonistas son los actores adaptados a unas representaciones tridimensionales.

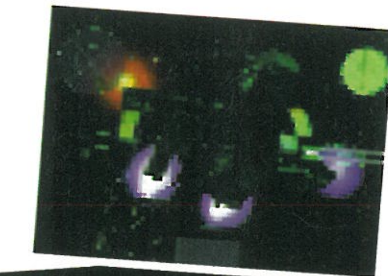
También hubo fútbol en la presentación. *adidas Power Soccer International '97* es la actualización del juego de fútbol de Psygnosis. Incluye los datos más recientes de las ligas inglesa, francesa y alemana. También se han incluido nuevos torneos y se han depurado algunas características del juego como los niveles de dificultad, la diferencia entre equipos o la posibilidad de que exista un jugador que perder.

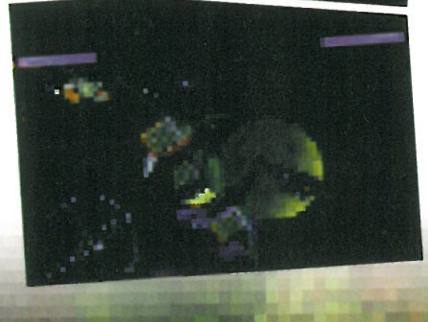
*Monster Truck Car Crushing* es la propuesta de Psygnosis para los amantes de estos enormes coches. Ofrece los choques, los aplastamientos y las dificultades del terreno que se esperan en un juego de esta categoría. *Let's Go* es otro juego que recoge la tradición de los *Lemmings*. Lomax es el nombre del nuevo protagonista de este juego, orientado a un público infantil. Aventuras, rompecabezas, saltos y objetos diversos que acompañan al jugador en el camino a Lemmingland.

**Juegos para las Navidades**
Para aquellos a los que nos gusta saber qué nos depara el futuro, Psygnosis también mostró un adelanto de lo que serán los juegos que podremos incluir en la futura cesta navideña. Presta muchísima atención. *Colony Wars* es «nuestro inicio en las producciones de ciencia ficción de gran presupuesto», según explicó Nick Garnell, director de Psygnosis. Es la respuesta de la compañía a las aventuras galácticas tan de moda en estos días. *G-Police* es un juego con aire de *Blade Runner* y escenarios futuristas de ciencia ficción. Ofrece un *shoot 'em up* aéreo a los mandos de un helicóptero.

*Formula 1 '97* recoge los escenarios de las carreras de coches y los pilotos del 97. Los nuevos elementos que se han incluido son efectos como por ejemplo condiciones climatológicas distintas o el del polvo que se levanta al salirse de la pista. *Shadow Master* es otro juego de disparos que se apunta a la corriente *Quake*. Las armas, los enemigos y los decorados son más futuristas. *Psybadek* es una forma de practicar *snowboard*, el deporte de moda en la nieve, y que está protagonizado por personajes con rasgos *manga*. Las dificultades añadidas son desde dunas y obstáculos variados hasta monstruos para abatir a tiros.

Por último, *Rascal* es una apuesta de Psygnosis para superar el juego *Mario 64*. Aún está en fase preliminar, pero pudimos adivinar un juego de aventuras que incluso podría llegar a protagonizar alguna marioneta de Jim Henson, el célebre autor de los Teleñecos y de películas como *Cristal oscuro*.





Seguro que piensas «así no lo veo, no lo creo». Nosotros tampoco. Por eso te enseñamos capturas de pantalla de *adidas Power Soccer International '97*, *La ciudad de los niños perdidos*, *Colony Wars*, *G-Police* y *Psybadek*.

# Periféricos a gogó

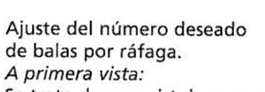
Los usuarios de PlayStation estamos de enhorabuena. Parece ser que alguien se ha dado cuenta de la imperiosa necesidad de engrosar las listas de productos para nuestra consola gris. Y, sabedores de los numerosos, variados y fenomenales títulos que pueblan nuestras estanterías han decidido lanzar lo que sin duda será el complemento ideal para nuestros *Tekken 2*, *Tomb Raider*, *Doom* y compañía. Se trata de una increíble gama de periféricos de control altamente especializados.

En efecto, sus funciones son del todo específicas para un género de juegos. Su empleo comporta un mayor aprovechamiento y un mayor dominio de los programas.

Los creadores de esta extensa gama de periféricos de control son los chicos de la compañía francesa Guillemot, que en nuestro país distribuirá Ubi Soft. Pues bien, después de esta ligera introducción, aquí te lanzamos los primeros datos.

**GUN PLAYSTATION**

Especial para juegos de tiro.
Con recarga automática y disparo automático.
Selección de disparo automático.



Ajuste del número deseado de balas por ráfaga.
*A primera vista:*
Se trata de una pistola muy parecida a la ya conocida Predator.
Hará las mil maravillas de los francotiradores frustrados.
*Con qué va bien:*
Con los conocidos *Die Hard Trilogy* (*La jungla de cristal. La trilogía*) y el horrible *Crypt Killer*. También para los deseados y de inminente aparición: *Lethal Enforcers I* y *II*, *Horned Owl*, *Area 51* y *Time Crisis*.

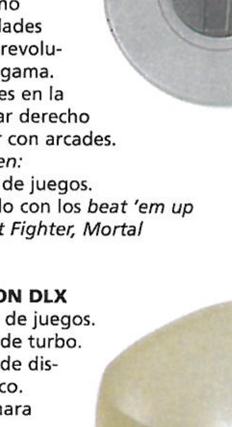
**ARCADE STEERING WHEEL**

Especial para simuladores de carreras.
Con un control analógico de alta precisión.
Con una dirección exacta y una aceleración y un frenado suaves.
Con una amplia gama de posiciones que lo hacen adaptable a todo tipo de consolegas.
*A primera vista:*
Un volante manejable y preciso.
A diferencia de otros de su especie no va acompañado de pedales.
*Con qué va bien:*
Con *Formula 1*, la saga de los *Wipeout*, los *Ridge Racer* y sobre todo con *Destruction Derby 2*.




**FLIGHTSICK & THROTTLE**

Especial para simuladores de vuelo.
Cuatro ejes analógicos para una increíble precisión.
Quince botones de tiro programables.
Con ventosas y tabla de juego para colocar sobre las rodillas.



*A primera vista:*
Un mando de altísima precisión.
A simple vista nos puede recordar al mando analógico de Sony.
*Con qué va bien:*
Con todo tipo de simuladores aéreos como: *Soviet Strike*, *Agile Warrior*, *Gunship 2000*, etc.




**FIGHTING STICK STATION**

Especial para juegos *beat 'em up*.
Maneta de direcciones de tipo comercial (*microswtch*).
Ocho botones de tiro en una misma plataforma.
Botón turbo de 24 impulsos por segundo y posibilidad de ajuste a cada botón de tiro.
*A primera vista:*
Parece un mando de gran robustez.
Recuerda un poco al Arcade Stick, de Namco, pero la colocación de los botones en forma de L lo hacen parecer más cómodo.
*Con qué va bien:*
Con casi todos los juegos pero especialmente con los de lucha.
La saga *Tekken*, los *Street Fighter*, los *Mortal Kombat*, *Tobal No.1*, en definitiva, con todo tipo de quebrantahuesos.

**FIGHTING COMMANDER STATION**

Un pad polivalente y específico, a la vez.
Con el modo de uso alfa, será una eficaz arma de combate.
Con el modo beta, servirá para todos los demás juegos de PlayStation.
Modo arcade con la configuración de seis botones.
*A primera vista:*
Tanto en diseño como en utilidades parece el más revolucionario de la gama.
Sus seis botones en la zona del pulgar derecho invitan a jugar con arcades.
*Con qué va bien:*
Con todo tipo de juegos.
Pero sobre todo con los *beat 'em up* (*Tekken*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, etc.).

**TURBO STATION DLX**

Para todo tipo de juegos.
Ocho botones de turbo.
Ocho botones de disparo automático.
Con modo cámara lenta.
*A primera vista:*
Aunque tiene la forma de un pad clásico de Sony, más voluminoso, en cuanto a funciones es idéntico al ASCiiPad ASCiiWARE, aunque quizás sea más cómodo.
*Con qué va bien:*
Con todo tipo de juegos sin distinción alguna y sin preferencias.
¿Cuántos juegos conoces? Pues, todos.

**TURBO STATION**

Para todo tipo de juegos.
Con disparo turbo.
Con disparo automático.
Con modo de cámara lenta.
*A primera vista:*
Éste es el más parecido al pad de Sony en la forma, pero no en el color.
*Con qué va bien:*
Con lo que le eches.
¿Has podido responder a la pregunta anterior? Pues, lo mismo.
Sólo nos queda añadir a este pequeño acercamiento a los lanzamientos de Ubi Soft, es decir, a esta lista de mandos de control, los cables de Euroconector y de enlace en serie, así como el lanzamiento de nuevas tarjetas de memoria con quince unidades de memoria.



# ¿Llega Donkey Kong a la PlayStation?

Nintendo ha mostrado otro signo de la debilidad que está manifestando desde hace algún tiempo. Seis miembros del equipo de desarrollo Rare, que han ganado varios premios, se han «fugado» para montar un estudio por su cuenta. El estudio, por cierto, lo respalda Sony.

Los chicos de Rare son muy conocidos por la serie *Donkey Kong Country* que, cuando fue lanzada por primera vez en SuperNintendo, rompió varios récords de la industria y ayudó a Nintendo a alcanzar los niveles de su más encarnizado rival, Sega, en la batalla de los 16 bits en las consolas. El mismo equipo es responsable de la serie *Killer Instinct* y también de dos de los próximos lanzamientos de Nintendo 64: *Blast Corps* y *Goldeneye*.

Esta deserción es una bofetada en las caras de Nintendo y Rare, y demuestra claramente el dominio que ejerce Sony sobre el resto de la industria del videojuego. De hecho, el pacto de Rare con Nintendo (poseedor del 25% de la compañía) les impedía desarrollar para la PlayStation. Pero nada más...

La nueva compañía fundada por los empleados rebeldes, Eighth Wonder, incluye a dos artistas de Rare, tres de sus ingenieros de software y uno de sus diseñadores de juegos. Para hacer la vida de los ex colaboradores de Rare un poco más fácil, los de Sony han decidido financiar la nueva compañía y han acordado publicar los tres primeros títulos del equipo. Además, tendrán la primera opción para los tres siguientes.

El presidente de la división europea de Sony, Chris Deering, ha declarado a un periódico de la industria, CTW, que «es extremadamente gratificante que hayan venido a nosotros. Es una noticia del mismo nivel que cuando la división japonesa de Sony anunció que Squaresoft había decidido colaborar con PlayStation para hacer el *Final Fantasy*». Un poco fantasma, claro, pero le respaldan las palabras de Juan Montes, director general de desarrollo de software de la división europea de Sony, que comentó: «Este anuncio confirma nuestro liderazgo en la industria al entrar en el próximo milenio. Se hacen grandes esfuerzos en la división europea de Sony para asegurar que los desarrolladores alcanzan los límites de la tecnología PlayStation y que atraemos a los mejores de la industria».

Después de la sabia deserción de Squaresoft a Sony y de la consiguiente pérdida de la exclusiva de *Turok: Dinosaur Hunter* está todo bastante claro: parece que no hay ningún desarrollador capaz de resistirse al gran número de jugadores potenciales y a la gran cantidad de ventas que PlayStation puede ofrecer. Sin ninguna duda, has apostado a un caballo ganador: PlayStation. Aunque seguro que no hace falta recordártelo.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



## Las necesidades de Rare

**El equipo que Rare ha perdido en favor de Sony ha sido responsable de algunos de los más atractivos e innovadores juegos en los últimos años. Puedes empezar a prepararte para poder disfrutar de juegos de este tipo para la PlayStation en el futuro.**

***Donkey Kong Country***

**Cuando se mostró a la luz pública en 1994, la multitud creyó que se trataba del primer fruto de la entonces secreta Nintendo 64. Entonces se reveló que era un juego de plataformas de SuperNintendo. En ese momento, la misma enfervorizada multitud se volvió loca y convirtió a *DKC* en el juego que más rápidamente se ha vendido.**



***Killer Instinct***

**El primer lanzamiento de los arcade en Estados Unidos, a principios de 1995, alcanzó un exitoso consenso que fue seguido por una respetable conversión de SuperNintendo y una decepcionante secuela de Nintendo 64. No es *Tekken*, pero te garantizamos que está muy bien.**



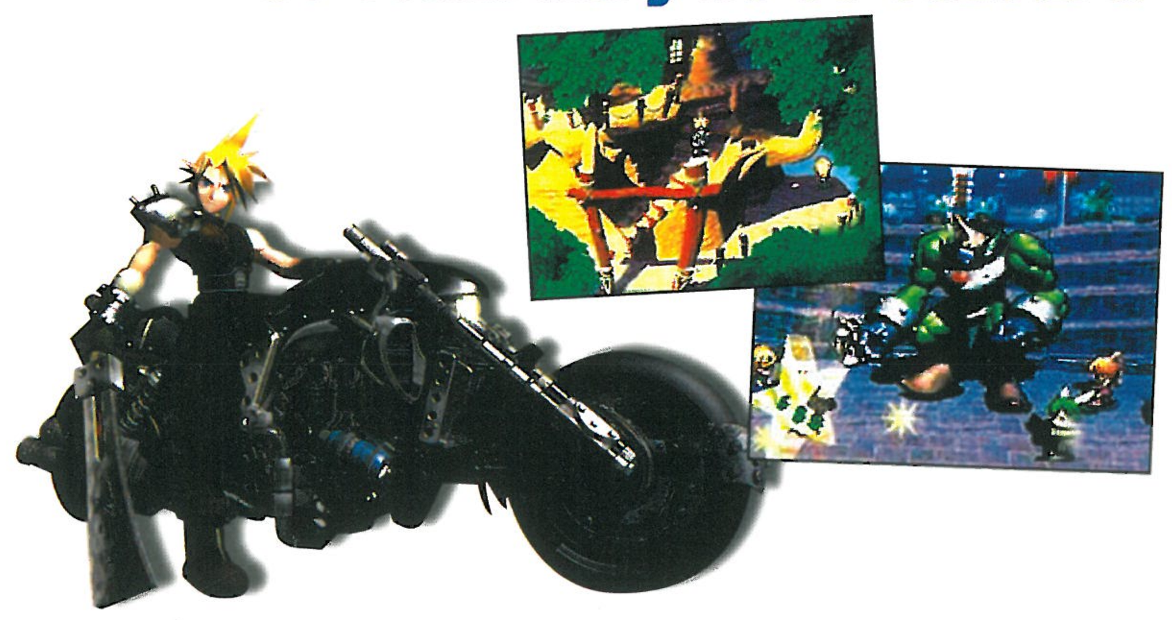

***Blast Corps***

**Ha sido recientemente lanzada en Japón para calmar las violentas ansias de los aficionados. *Blast Corps* es, definitivamente, el juego más original y adictivo del sistema. Una copia para la PlayStation sería muy bien recibida.**



# Final Fantasy VII

## Se confirma y no se censura



Los informadores de *PlayStation Power*, en el centro desarrollador de Square, en Estados Unidos, nos han comunicado que la versión europea de *Final Fantasy VII* será lanzada en los días próximos a Navidad.

Nos enteramos de esto después de las buenas noticias que nos informaban que Sony América (que es lo mismo que para Sony Europa) había decidido no adaptar culturalmente la versión en sistema PAL de *Final Fantasy VII* y mantener exactamente el mismo contenido que la versión japonesa.

Los primeros problemas surgieron hace unos meses, cuando el título fue lanzado en Japón. Una semana más tarde, los ejecutivos de Sony de Estados Unidos recibieron sus copias, las introdujeron en sus maravillosas consolas PlayStation y se pusieron manos a la obra. Tres horas después, estaban alucinados y al borde del ataque por culpa de lo que había en el juego. A punto de perder el sentido, tuvieron una «brillante» idea. Iban a cortar todos los bits «enfermos». Estaban equivocados.

Las voces contra la censura se elevaron, y los aficionados americanos a los juegos se volvieron locos. Frases como «propiedad intelectual», «senda peligrosa», «absurdidad» y «objetos de culto» circulaban por todas partes. Los ejecutivos se dieron cuenta pronto de que el escándalo del público estaba llegando a los mismos niveles que cuando se censuró el *Cruis'n USA,* de Nintendo, y que podían sufrir el mismo descenso espectacular de ventas y anular el negocio. Después de todo, el mayor éxito de PlayStation en Estados Unidos es *Resident Evil*, que también tiene problemas con la censura.

Por lo tanto, esperamos impacientes la versión sin censurar para Europa de *Final Fantasy VII* y os prometemos una buena *Toma de contacto* de la versión americana. Una pregunta queda en el aire: ¿se rasgarán las vestiduras los directivos de Sony cuando *Duke Nukem 3-D* aparezca para PlayStation dentro de unos cuantos meses? Más vale empezar ahora a protestar.






Tras el éxito de *Final Fantasy VII*, los de Square, que son súper organizados, han empezado a trabajar ya en *Final Fantasy VIII* e incluso en *Final Fantasy IX*. Las previsiones de su agenda indican que se lanzará en el año 2000. Eso es planificar...

... Buenas noticias. La secuela del famoso *Penny Racers* está en camino. Sí, tendremos un *¡Penny Racers 2!* Nosotros le pondríamos un 1/10 y eso siendo generosos. Esperamos que la secuela sea un poco mejor.

... ¡No os despistéis! ¿Os acordáis del juego *Apocalypse*, con Bruce Willis? Han aparecido algunas imágenes nuevas con Bruce posando en 3-D. Tenemos que decir que tiene una pinta bastante rasta.

... Además del compendio *Street Fighter*, los de Capcom están pensando en compilar su colección de antigualla para PlayStation, como los chicos de Namco con *Museum*. Se titulará *Capcom Anthology Volume 1* y se supone que incluirá *hits* como *Side Arms*, *Black Tiger*, *Sonson* y *Willow*. No estaría de más incluir también *Free as a Bird*, ¿no?





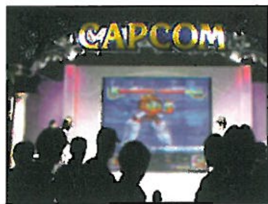
... Una noticia para los niños. La serie de dibujos animados *Reboot* llega a la PlayStation. El juego se desarrolla dentro de un ordenador e incluye todos los que vuelven loco a tu hermanito. MegaByte y Bob tienen que protegerse de unas espantosas torturas...

# Tokio

## Las noticias más interesantes de la exposición de juegos de Tokio

Con 121.172 entusiastas jugadores volando por la Tokyo Big Site, el Tokyo Game Show Primavera' 97 fue un éxito absoluto, aunque parece que alguna de las sorpresas de verdad se ocultaron en espera del *show* de la feria americana E3. No te preocupes, también estaremos en Atlanta para el gran acontecimiento. De todas formas, no se puede decir que no hubiese grandes acontecimientos en Tokio. La PlayStation, como era de suponer, dominó por completo la exposición con más de 150 juegos. Aquí encontrarás los mejores de cada uno de los desarrolladores.





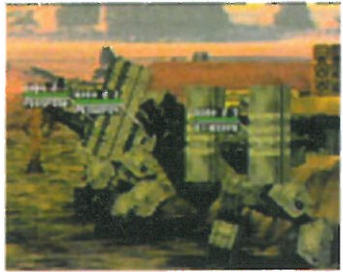



# Square

## Front Mission Alternative

El interés con que se han puesto manos a la obra para la PlayStation se ve reforzado por otro gran título. *Front Mission Alternative* es la secuela de un oscuro juego de SuperNintendo, *Front Mission*. Esta vez estamos ante un épico juego, lleno de polígonos y, como es habitual con Square, en el alucinante modo alta resolución de PlayStation. Te alegrará saber también que el juego está siendo vendido como un juego de simulación en tiempo real/juego de rol. Con un poco de suerte tendremos un juego que equilibrará acción y estrategia. Podrás controlar tres *mech* en cada una de las múltiples misiones, y la gestión de recursos desempeñará un papel importante en el desarrollo del juego.

Sin ninguna duda, era uno de los mejor dibujados del *show* de Tokio y promete mucho más a su llegada a Japón en los próximos meses. Te mantendremos informado.



*Front Mission Alternative* tomará Japón en los próximos meses.



Gráficos poligonales y jugabilidad de estrategia en tiempo real.




## Saga Frontier

Square vuelve a un terreno más conocido con el épico juego de rol *Saga Frontier*. El juego, como *FFVII*, usa personajes poligonales y pone al día series de reconocido prestigio. La trama, los personajes y los sistemas de combate son más impresionantes que los de *FFVII*. El lanzamiento en Occidente no se ha confirmado, pero dado el resurgimiento del mercado americano de juegos del rol parece probable.



El mundo animado de *Saga Frontier* se parece, pero es un poco...



... más refinado que el de *Final Fantasy VII*. Fíjate. ¿No?

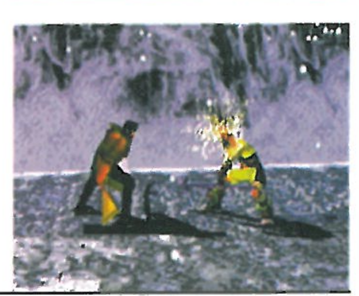


No se puede acusar a Square de dormirse en los laureles.



## Bushido Blade

Este poco habitual *beat 'em up* está provocando una tormenta en Japón (donde está situada históricamente la acción). Como resultado, la mayor parte del *stand* de Square estaba dedicado a su promoción. En la página 62, encontrarás más información.



## Los últimos detalles de Tobal 2

*Tobal 2* será aún más compatible de lo que sospechábamos con el nuevo pad analógico de Sony. Igual que con las ventajas del fluido modo de búsqueda, el sistema de fuerza de realimentación será utilizado al completo. El bloqueo provoca un ligero temblor, un buen golpe resultará como una fuerte sacudida. Los primeros signos de este luchador son alentadores y las previas en la prensa japonesa son entusiastas.



Cada día tenemos más detalles de *Tobal 2*.



Si has perdido el norte, puedes apoyarte en el modo de búsqueda.




Cada parte se desarrolla por separado. Pronto más información.

# Capcom

## Locura Street Fighter

Parece que los chicos de Capcom han conseguido quitarse de encima la obsesión que tenían por lanzar secuelas y secuelas de su exitoso *Street Fighter*. Por eso nos interesaron mucho las últimas noticias que recibimos sobre el próximo lanzamiento del disco de compilación *Street Fighter Collection*. En principio, va a incluir tres títulos. Además de los ya confirmados *Super SF2* y *Super SF2 Turbo*, también se incluirá una nueva versión de *SF2 Zero Alpha*. Este juego es una puesta al día de series previas que sólo se habían visto en arcades japoneses. No es más que *Zero 2*, un poco reformado, pero incluye unos gráficos muy mejorados y un dramático modo dos contra uno muy fácil de seleccionar. El éxito mundial de las series previas nos hace suponer que podremos tener en nuestras manos los dos discos en algún momento del próximo otoño. Pero, ¡no te vayas todavía! ¡Aún hay más!



La gente estaba impresionada por la velocidad de *Marvel.*

Todo esto del juego que se supone que estaba cancelado.



En la exposición vimos una conversión para PlayStation de *Marvel Super Heroes*, un juego supuestamente cancelado hace meses. El resultado era tan apetitoso como el título arcade. Es probable que los japoneses lo saboreen con los polos del verano. Nosotros esperaremos.

## La decepción de Resident

Malas noticias. Después de la exposición, Capcom ha anunciado que su propiedad más deseada, *Resident Evil 2* (que sólo aparecía en vídeo), no llegará a los estantes japoneses ¡hasta la primavera de 1998! Es decir, dentro de un año como mínimo. No creemos que os consuele mucho el anuncio de que el juego estará dotado de tecnología Qsound (un avance técnico, usado por Madonna, entre otros, que simula sonido ambiental con unos altavoces estéreo normales). Esperamos tener mucha más información e imágenes en la próxima exposición E3 de Atlanta... si en Capcom pueden apresurarse.



Lo más terrorífico de *Resident Evil 2* es lo que tardan en desarrollarlo.

## La fiesta de cumpleaños de Mega Man

Mega Man, el personaje que ha conseguido cambiar nuestras vidas, tenía todo el *stand* de Capcom a su servicio. Pero más allá de *Mega Man X4* y *Mario Kart* —en realidad *Mega Man Battle and Chase*— no promocionaba ningún otro lanzamiento de la saga. Menos mal. *Mega Man X3* era muy pobre. Sin embargo, en Japón, las series son una leyenda y para celebrar el décimo y arrollador aniversario en el negocio de nuestro pequeño compinche azul, Capcom volvió a comentar los 23 juegos Mega Man, desde su debut Nintendo hasta el presente para que los asistentes a la exposición se divirtieran de lo lindo. Fascinante.



«Cumpleaños feliz, cumpleaños feliz, zzzzzz...»



# Konami

## Metal Gear Solid

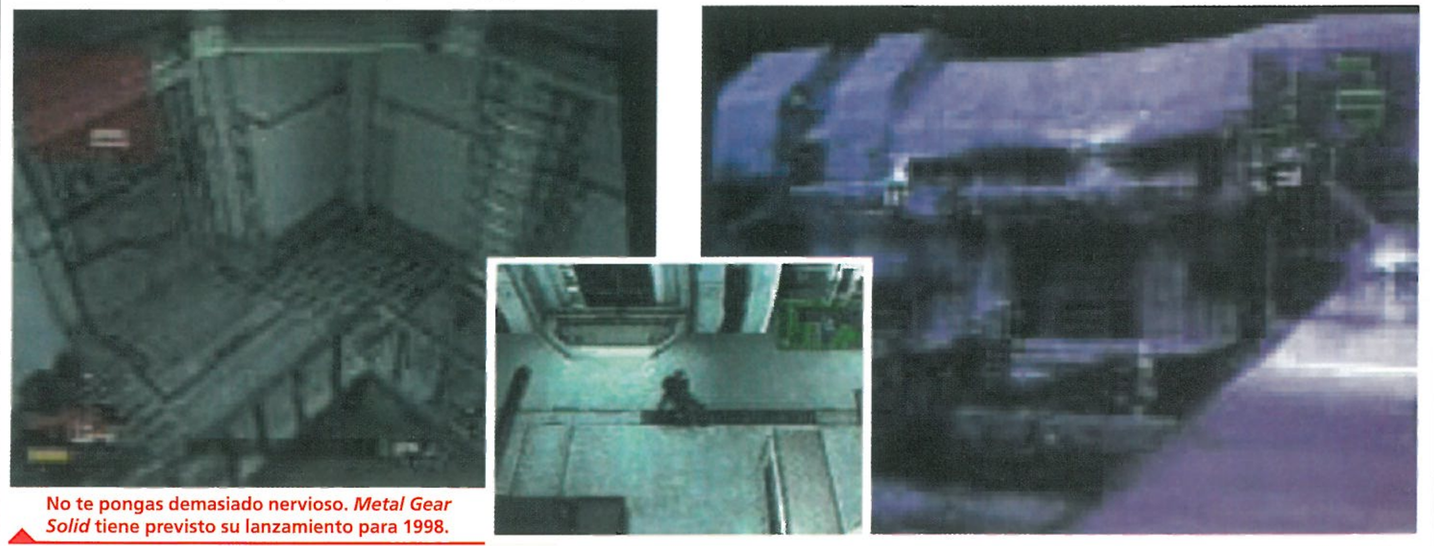
Esperado ansiosamente, el juego de aventuras *Metal Gear Solid* tiene toda la pinta de ser el próximo bombazo de Konami. El movido mundo del juego japonés estuvo a punto de sufrir un terremoto después de que aparecieran algunos alucinantes videoclips del juego.

Los múltiples ángulos de cámara se mostraban ostentosamente y el uso de inquietantes tomas panorámicas y zooms ayudan a disparar la tensión de esta oscura secuela del título de Super-Nintendo *Metal Gear*. Parece que este asunto, con un aire de *Resident Evil*, no podrá quitar el empuje de Capcom.



En este momento *MGS* parece tan bueno, o más, que *Resident Evil 2.*





No te pongas demasiado nervioso. *Metal Gear Solid* tiene previsto su lanzamiento para 1998.

# Namco

## Diversión y pistolas

Los chicos de Namco, campeones de PlayStation, han quedado bien con todo el mundo, pero no han sorprendido a nadie. Presentaron una versión casi acabada de *Time Crisis* y una pistola con rayo láser Gun-Con. El periférico fue como un regalo (curiosamente conectado tanto al puerto A/V Multi out como al del joypad para asegurar la máxima precisión), pero carece del efecto del retroceso de la arcade.

La gran noticia, aparte de los típicos errores de traducción de los juegos, fue la revelación de que, como es moda últimamente, el juego tendrá sólo un nivel PlayStation.

También se está preparando *Gun Bullet* para la PlayStation, pero parece ser bastante menos excitante que *Crisis*. Examina tus habilidades como tirador con una serie de subjuegos de impronta carnavalesca. Es decir, un juego para los puristas del disparo (rayo láser). Donde quiera que estén.



La inclusión de un solo nivel PlayStation nos parece una gran idea.

## Air Combat 2

Una versión jugable (y casi completa) de *Air Combat 2* se paseaba por la exposición con su impecable aspecto y con más y mejor acción. Quién sabe si se convertirá en el juego que le saque el máximo provecho al novísimo pad analógico de Sony,

Además de los obvios beneficios de control que el pad puede ofrecer a los juegos aéreos, este artilugio seguro que hará horas extras. Cuando te golpeen o esperes una pérdida inminente, te darás cuenta. Mejor aún, el pad temblará en el momento en que lleves tu avión al límite cuando juegues a hacer exhibiciones aéreas.





Las comparaciones con *Afterburner* son totalmente odiosas. *AC2* tiene un aspecto magnífico.







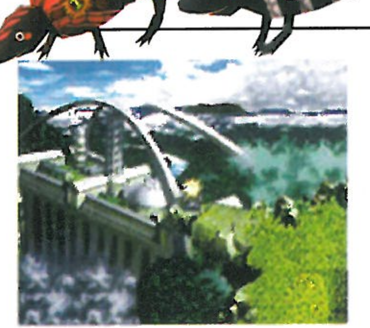
Recórtalo y hazte un pin. Llévalo siempre con orgullo.

## Armadillo Racing

Namco, tan condescendiente en general, decidió negar a toda costa que estuviera preparando una conversión para PlayStation del gran éxito arcade de *Armadillo Racing*. Quizás porque, en realidad, no lo está haciendo. Pero vamos a iniciar una campaña, ¡AHORA! Ponte tu pin con valentía y escribe: ¡Queremos nuestro *Armadillo Racing*!

## Tales of Destiny

Si en Square se dedican últimamente a los *beat 'em up*, ¿por qué no pueden en Namco desarrollar un juego de rol de altos vuelos? *Tales of Destiny* es otra secuela de un juego SuperNintendo, en este caso del aclamado juego de rol japonés *Tales of Phantasia*. En él se explica la historia de StanElron y su búsqueda de poderes mágicos. Típico. Más información, pronto.









# Cosas de casa

**¿Qué pasa en realidad en una exposición de juegos japonesa? Por lo visto, no mucho. Según nuestro enviado especial, hacer cola, contactos y sonreír es a lo que ha dedicado más tiempo.**

**Todo empieza cuando te apretujas en el asiento que te toca en el 747 que corresponde a todo vuelo barato (si eres un enchufado tendrás un soberbio asiento en *bussines class*). A continuación, empiezas a molestar a la azafata pidiendo cervezas (luego te recordará como el tipo que batió el récord de consumo de cervezas en un vuelo transoceánico). Cuando finalmente llegas, empieza la verdadera lucha. En la estación del aeropuerto de Narita, los paneles de los trenes apenas tienen alguna indicación en inglés (ni hablar de algo en castellano). Así, que de repente, eres un pobre occidental intentando llegar a la exposición de juegos.**

*Enormidad* es la palabra que primero te viene a la cabeza cuando paseas por cualquier exposición de juegos japonesa. Algunos de los acontecimientos son exclusivos para la industria del videojuego. De hecho, hay bastantes que no dejan pasar a la gente de a pie. A pesar de todo, ha crecido el número de exposiciones dedicadas al consumidor final siguiendo el ejemplo de la mayor y más exitosa de los últimos años: la Exposición de Juegos de Tokio. Un gigantesco evento de juegos en el que virtualmente, todas y cada una de las compañías de juegos japonesas están presentes. Excepto Nintendo que, prefieren organizar su propia exposición en Shoshinkai, a lo largo de este año.





Después de ganarte casi a puñetazos un lugar (luchando contra los *otakus* —palabra japonesa que designa a los fanáticos—), docenas de chicas japonesas muy atractivas te agasajarán y reverenciarán como si fueses alguien de la realeza. A eso le llaman «ser educado» en Japón y no significa que tengas que ir repartiendo autógrafos y la *PlayStation Power* a diestro y siniestro. Lo mismo pasa a medida que recorres la exposición. La única diferencia es que dentro, algunas de las chicas van en traje de baño. O vestidas como algún personaje de videojuego. Tardas unas cuatro horas en acostumbrarte a tanta dulzura y a dejar de pensar que lo hacen porque eres guapo, interesante, sexy o europeo. En realidad, sólo quieren llevarte al huerto (del juego que promocionen, malpensados).

En Japón, donde cualquier comportamiento estridente en público está mal visto, las exposiciones son una especie de oasis de tranquilidad con algunos momentos de curiosa *dejadez*. Por ejemplo, cuando Kenji Eno (jefe de Warp y una de las personalidades más emergentes del negocio) decide que hay que exhibirse en la Exposición de Juegos de Tokio, se exhibe.

# Sony

## Baby Universe

Los de Sony decidieron no perder el tiempo y promocionar dos de sus grandes éxitos actuales: *Crash Bandicoot* y *Parappa The Rapper* (pronto publicaremos una *Toma de contacto* de este juego). De todas maneras, también se pudo ver algo de *Baby Universe* y todos los asistentes se quedaron encantados con el juego. Es bastante raro...



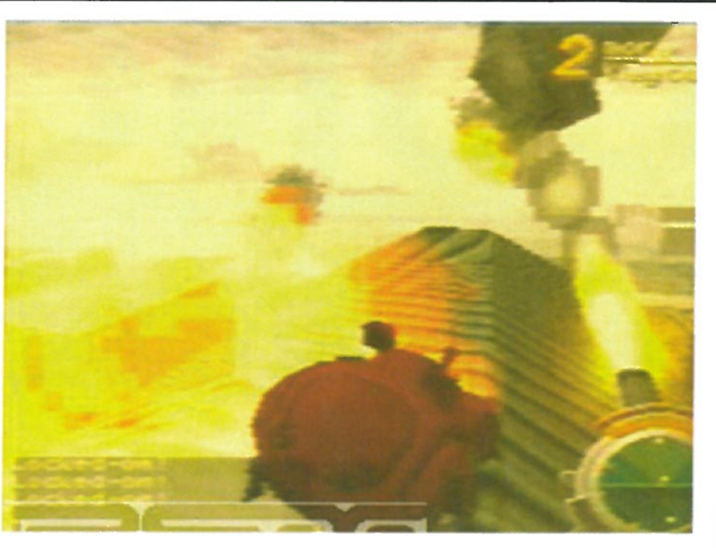
El esotérico *Baby Universe* y (arriba) *IQ*.

## Ghost In The Shell



*Ghost in The Shell* está ambientado en un oscuro futuro.

*Ghost in the Shell* no es lo que esperábamos. Más que ser el juego de aventuras que todos anticipábamos, se ha vuelto una divertida producción de acción basado en 3-D (en realidad no es tan extraño si consideramos que el juego ha sido desarrollado por los creadores de *Jumping Flash*). Lejos de ponerte a las riendas de un veloz corcel, *Ghost in The Shell* te sitúa en la rueda de un enorme ingenio mecánico y sigue su ejemplo en una exitosa película en el ciberfuturo: *Ghost in the Shell*. Los personajes del juego no son los mismos de la película, pero han sido diseñados por Masumane Shirow, el creador original. Éste es otro de los títulos que arrasará en el verano nipón y llegará a Europa posteriormente.



Aunque difiere un poco de la trama original, los diseñadores del juego están claramente influenciados por el aspecto de la película.



Sí, sí, otra explosión. ¡No saltes encima!



Cada nivel es una prueba de obstáculos en 3-D. ¡Ve con cuidado!

# Lo mejor de...

## Reciproheat 2000 - xing

Este juego fue el gran bombazo de la exposición. Los cañones parecen definir la mayoría de los circuitos, pero el juego abre otras perspectivas. Los de T•HQ ya preparan su lanzamiento en Inglaterra. *Bug Riders*, de GT Interactive, también ofrece una carrera aérea, pero sustituye los aviones por insectos.



Carreras de aviones. ¿Hay algo más habitual?

## Cat The Ripper

Es una aventura poligonal en el más puro estilo *Resident Evil* y se basa en un famoso libro de detectives japonés. Situado en la vieja Blighty, un día te despiertas al lado del cadáver del detective más famoso de las islas. Como es lógico, tu objetivo consiste en demostrar que eres inocente en dicho asesinato.



Creo que ese tipo, en realidad, no está en su mejor momento.

## Puyo Puyo Ketteiban

¡Eh! ¡Vosotros! ¿Recordáis *Puyo Puyo*, el clásico rompecabezas de 16 bits?

Además de la increíblemente adictiva acción (tienes que probarlo), el disco incluye enemigos CPU extra y un documental con los grandes campeones de *Puyo Puyo* japoneses compitiendo. Parece fascinante.



Esta vez han ido demasiado lejos. Las judías se vuelven malvadas.

# CONCURSO

## CONVIÉRTETE EN UN JUGADOR PROFESIONAL CON PLAYSTATION POWER







Las vacaciones están ya a la vuelta de la esquina y si eres un adicto al fútbol ésta es tu gran oportunidad. Con la llegada del verano acaban las competiciones deportivas de liga y empieza a entrarte el «mono» No sufras. *PlayStation Power* quiere evitarte que los días pasen unos tras otros, en medio del más absoluto aburrimiento. ¿Cómo? Participa en el sorteo que organiza **Konami** y *PlayStation Power* y gana uno de los 20 juegos *ISS Pro* que sorteamos. Envíanos tu respuesta antes del **día 15 de julio.**

**Para el concurso PlayStation Power Ediciones Zinco Multimedia Aragón, 182, 9.° A**

**PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS ISS Pro**



y... ¡que la suerte te acompañe!



Recorta por aquí

PSP. 2

**Cupón de respuesta**

¿Qué influye en el rendimiento del equipo?

**RESPUESTA** ..............................

Nombre: ..............................
Domicilio: ..............................
Población: ..............................Código Postal: ..............................
Provincia: ..............................
País: ..............................
Teléfono: ..............................

Envía este cupón a la sección «Para el concurso»; REVISTA PlayStation Power, Ediciones Zinco Multimedia, S. A. Aragón 182, 9.° A; 08011 BARCELONA

## Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La decisión de los jueces será inapelable.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

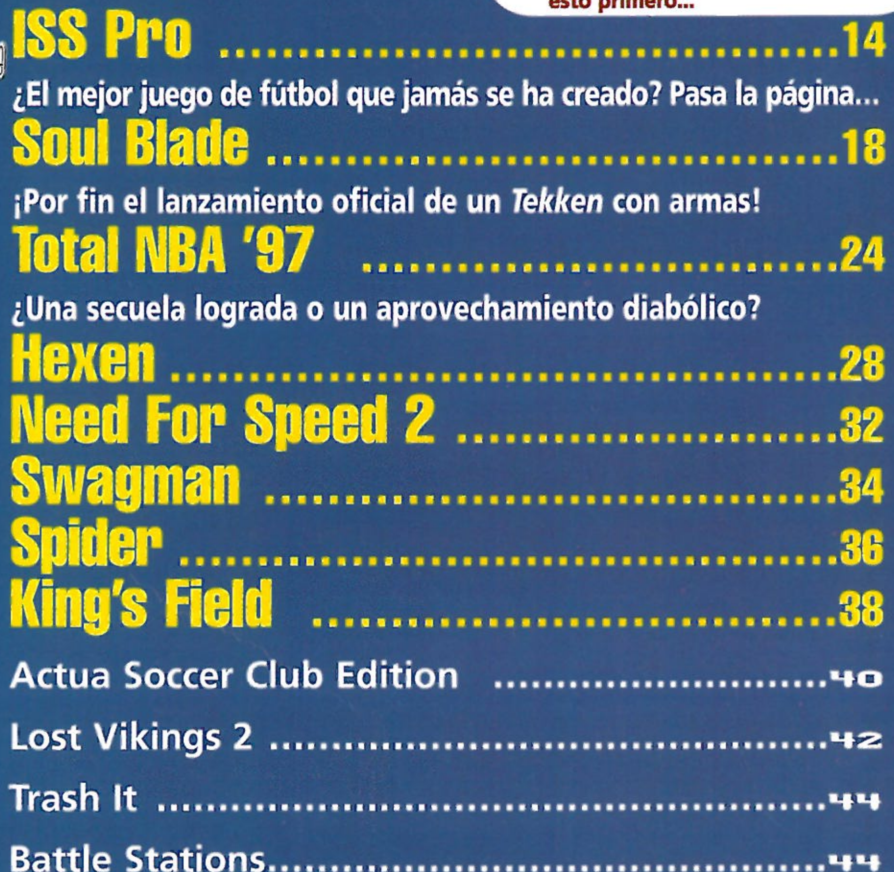





# A EXAMEN



**Qué juegos vale la pena adquirir y cuáles son una estafa. *PlayStation Power* es la revista que sólo examina versiones acabadas para PlayStation. No te atrevas a comprar un juego sin haber leído esto primero...**








Fiebre del sábado noche vuelve a *ISS Pro.* (14)

Personajes con grandes botas que golpean con una barra. (18)

Golpes, mates, movimientos de arriba abajo, fintas... ¡Absolutamente bestial! (24)

**¡El negocio!**
Toda la información esencial que necesitas sobre editoriales, precios, posibilidades para multijugadores y periféricos compatibles la encontrarás en este apartado.




**Cada mes lo más perfecto, el mejor juego para comprar estará identificado con este símbolo.**







**Súper Truco**
Te da una idea sobre cómo jugar. Y te ayuda a empezar cuando has adquirido el juego.

**Puntuaciones**
Terribles días de esfuerzo y noches de debate volcados en un número.
Un examen, si tú quieres.

2 = porca miseria
5 = suficiente
7 = buen esfuerzo
8 = ¡un éxito!
9 = ¡cómpralo!
10 = perfecto

## Control total

**Los controles de *ISS Pro* proporcionan un buen puñado de opciones de juego. En el fútbol el control lo es todo, y es el elemento que diferencia lo grande de lo mediocre. Este estupendo gol demuestra la superioridad de *ISS Pro*.**




Si pulsas dos veces seguidas con rapidez sobre el D-pad, las piernas de tu jugador empezarán a pisar repetidamente el balón, desconcertando a tu rival. No sirve para nada, pero es divertido.




Pasa el esférico a un centrocampista. Mantén pulsado el botón superior (*shoulder*) de la derecha y correrá superando a su sorprendido marcador hacia la frontal del área encarando a los defensores.




Al ver a un jugador desmarcado que corre al ataque le envía un pase adelantado. El extremo corre hasta la línea de fondo y, mediante otro botón superior (*shoulder*) le envía un pase cruzado perfecto.




Tu marcador está despistado en el área pequeña, así que sólo te queda ejecutar una media tijereta en el momento justo y el portero se come el balón con todas las de la ley. ¡Vaya gol!

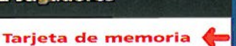
**De:** Konami
**Disponible:** Junio



**9.400 pesetas**



**1-2 Jugadores**



**Tarjeta de memoria**

Texto: Will Groves

# International Super

Los felices propietarios de una PlayStation no están acostumbrados a las decepciones. Poner cara de pocos amigos ante ciertas cosas es algo mucho más típico de aquellos pobres desgraciados que tengan una Saturn, pero es algo totalmente inaudito cuando nos referimos a la máquina que ganó la guerra de las consolas. Sin embargo esto es lo que hemos tenido que hacer hasta ahora todos los fanáticos de la PlayStation que amamos el fútbol. Los simuladores en 3-D como *adidas, FIFA* o incluso nuestro favorito *Actua* han envejecido prematuramente, y sus secuelas posteriores sólo han servido para hacernos ver lo mediocres que son.

De hecho, el mejor juego de fútbol que se puede adquirir hoy día es *ISS Deluxe*, una estupenda adaptación del clásico de Konami para SNES. O al menos lo era. Después de triunfar rápidamente con *ISS Deluxe*, Konami se atreve ahora con *ISS Pro*, que recoge el cetro como mejor simulador de fútbol de PlayStation, que es como decir que es el mejor juego de fútbol del mundo.

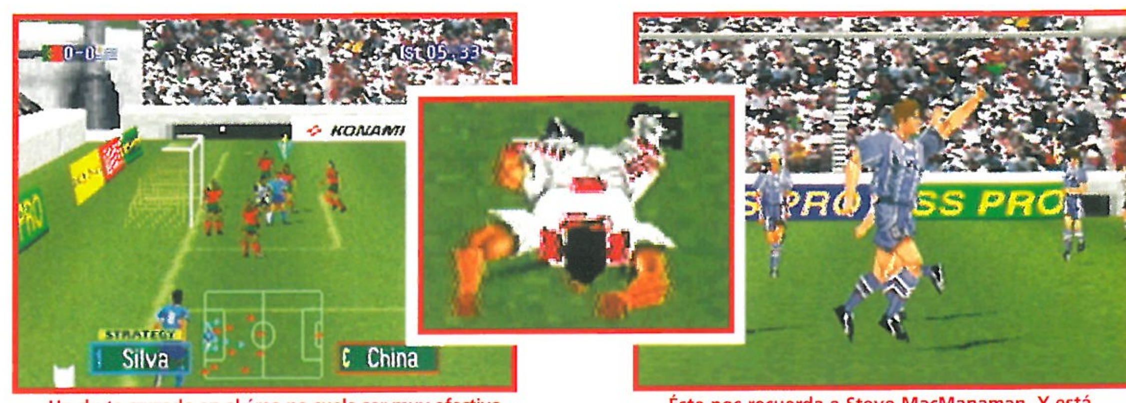
Konami ha dado así una clase magistral sobre cómo conseguir un producto satisfactorio, y los demás fabricantes deberían ir tomando nota. Últimamente los gráficos tienen una influencia excesiva, sobre todo cuando empiezas a liarte con los entresijos de la captura de movimientos, pero un juego de fútbol necesita gráficos impresionantes que sean convincentes y atractivos, y eso es algo que los creadores de *ISS Pro* han conseguido con creces. Desde el enfoque de Lejos (hay cuatro enfoques de cámara distintos), que es nuestro preferido, los *sprites* presentan una animación muy buena, y las escuadras son más refinadas que las de *Deluxe*, tanto que podrían pasar desde esta distancia por jugadores auténticos. Si cambiamos a un enfoque más cercano o nos decidimos por una de las espléndidas repeticiones, nos encontramos con jugadores poligonales de una factura extremadamente perfecta. Si comparamos estos jugadores con los que aparecen en *Actua o adidas* podremos comprobar la neta superioridad de *ISS Pro*.

Otra característica que encandilará a cualquier jugador es la detallada individualización de cada jugador. A medida que la cámara nos ofrece las alineaciones queda claro que los equipos no se diferencian meramente por el color de la camiseta, siendo clones idénticos unos de otros. Al contrario, nos encontramos con un amplio muestrario de fisonomías. Es más, resulta fácil reconocer entre todos a más de






El gol parece seguro, ¿no?




Un chute cruzado en el área no suele ser muy efectivo. Mejor saca el córner en corto y crúzala después.

Éste nos recuerda a Steve MacManaman. Y está celebrando un gol. ¿Qué hará después?



Big Dave mira a su izquierda para comprobar si puede cubrir el disparo. Se trata de una repetición y hay que recordar que sólo aparecen después de los goles.






Otra repetición para observar a los jugadores poligonales.

## Míralo así

Últimamente se espera que un simulador de fútbol ofrezca un montón de enfoques; sin embargo, *ISS Pro* sólo ofrece cuatro, tres de los cuales son variaciones de una visión lateral, y uno es una visión global desde detrás de la portería. Pero esto más que un inconveniente, supone una ventaja. Mientras los de Konami se han dedicado a mejorar sus máquinas de 3-D y la tecnología Virtual Stadium TM, el resto de fabricantes han puesto demasiado empeño en la libertad de cámara. Concentrándose en tan sólo cuatro enfoques, relativamente parecidos, los creadores de *ISS Pro* han dado con la fórmula magistral que proporciona una gran jugabilidad y una estupenda animación. Y si no, intenta encontrar un ángulo de cámara útil en *Actua* (...)

### Cercano


La mejor forma de ver los ángulos, pero resulta demasiado cercano para construir jugadas.

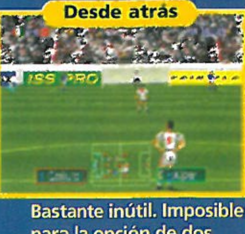
### Medio


Un enfoque equilibrado.

### Alejado


La elección de los puristas permite ver mejor todas las opciones.

### Desde atrás



Bastante inútil. Imposible para la opción de dos jugadores.

# star Soccer Pro









una súper estrella de este deporte.

Si bien *Pro* no utiliza los nombres auténticos como es el caso de *Actua*, todo el mundo sabrá quien es el jugador inglés teñido de rubio que atiende al nombre de Howe, o a qué hace referencia Coliuto, el italiano del pelo cano. Todas las grandes estrellas internacionales cuentan con un *sprite* claramente reconocible y la gran mayoría de los equipos cuentan entre sus filas con uno de estos dioses del esférico.

De todos es sabido que la obsesión por los gráficos puede llevar al exceso (*FIFA* es un claro ejemplo), y que los controles y la jugabilidad son los factores esenciales. Diseñar un buen juego de fútbol es un proceso complicado y exigirá de la consola unos controles muy efectivos, más que los necesarios para un juego normal de disparos, por ejemplo.

Deben ser a la vez flexibles y profundos, pero también simples y lo suficientemente rápidos como para impedir la frustración, aunque siempre dentro de los límites de la realidad. Los de Konami no han tenido que esforzarse demasiado, ya que *ISSD* contaba con unos controles de estas características. Los pases son tan concisos, simples y precisos como en *ISSD*. Una leve pulsación del botón de pase y el balón se deslizará con suavidad sobre el césped hacia los pies de tu compañero mas cercano. Si te fijas mínimamente en la ubicación del resto de jugadores de tu equipo podrás comenzar a realizar una serie de magníficas triangulaciones. Pero no te pases de listo o tus pases irán a parar a tierra de nadie o bien a los pies del contrario. Esto suele pasar cuando empiezas a ensayar el resto de pases posibles; pase largo normal, un pase largo que


Portugal inicia el juego con 45 minutos más de fascinante acción.

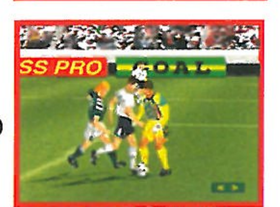
El modo de *pre-match* muestra el estadio en todo su esplendor.


Si retrasas el balón el portero se hará con él.


Hay muchas entradas por encima de la rodilla.



Las estadísticas del descanso son flojas.



Un error de la defensa deja solos a los alemanes.


Un partidito en medio del parque. Sí señor.

## El fútbol como arte

**A pesar de su desastroso y turbio frontal, la calidad de *ISS Pro* es insuperable. Desde las fantásticas camisetas (Croacia) hasta los detalles individuales de cada jugador, las increíbles repeticiones, las alineaciones previas y la animación, *ISS Pro* es el mejor juego de fútbol para PlayStation que se ha visto jamás.**

Los jugadores saltan al terreno de juego.



Las repeticiones son de un realismo tremendo.



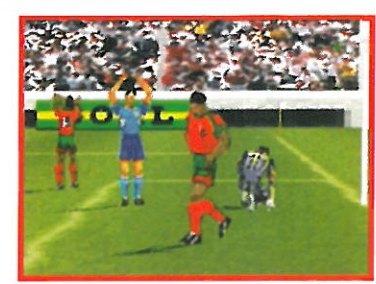
Incluso los finales son geniales.



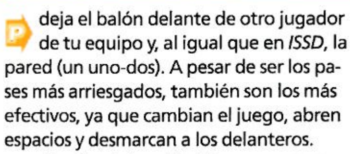
Qué buen toque. La pantalla de vídeo muestra la secuencia principal.



Un defensa portugués mira las nubes mientras los alemanes marcan.



El doble de Southgate con las manos en la cintura mira el suelo.



deja el balón delante de otro jugador de tu equipo y, al igual que en *ISSD*, la pared (un uno-dos). A pesar de ser los pases más arriesgados, también son los más efectivos, ya que cambian el juego, abren espacios y desmarcan a los delanteros.

Si sufres la humillación que supone perder la posesión, siempre puedes decidirte por las entradas que tienes a tu disposición para hacerte de nuevo con el balón. Puedes deslizarte hacia tu rival o permanecer de pie y robar el balón con un rápido movimiento del tobillo.

Deslizarse es la mejor y más fácil forma de parar a un rival en carrera pero tiene un par de inconvenientes. Si fallas tendrás el tiempo justo para reincorporarte, pero si cazas al rival puede que te piten falta y, de paso, que te saquen alguna tarjeta. Los árbitros indulgentes que aparecían en las primeras versiones que llegaron hasta nosotros se han sustituido por colegiados mucho más severos. Un estilo de juego duro irá mermando poco a poco a tu equipo de jugadores, ya que deberán irse a la ducha antes de tiempo.

Un robo estático es mucho más difícil de ejecutar, pero tiene sus ventajas. Tu defensor tiene una movilidad limitada, y es más difícil que sea amonestado. Así que la opción queda en tus manos: ¿juego sucio o limpio? Tú mismo.

Otro punto fuerte de *Pro* es la forma en que puedes usar el botón de *sprint*, como en otros juegos de fútbol para cambiar el ritmo del juego. *ISSD* era uno de los pocos juegos que limitaba su utilización haciendo que los giros resultaran más difíciles, y *Pro* va aún más lejos. Ahora el botón se debe soltar antes de que puedas hacer cambiar de dirección al jugador, por lo que no puedes mantenerlo pulsado durante los noventa minutos.

Este punto, y la manera de encarar la portería en ocasiones de gol, son las únicas diferencias que existen en lo que se refiere a los controles con la versión *Deluxe*. En *ISS Pro* aparece una barra de energía que se completa rápidamente cuando pulsas el botón de disparo. Si utilizas mucha energía al chutar de cerca ten por seguro que el disparo se irá por las nubes. Con disparos potentes desde lejos lo único que conseguirás es que el portero se luzca y despeje el balón a córner; quizá sea ésta la única crítica que pueda hacérsele a este juego, ya que resulta imposible marcar un gol desde larga distancia. Pero si lo comparamos con los inverosímiles goles que se consiguen con juegos como *FIFA* o *adidas*, he-



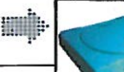


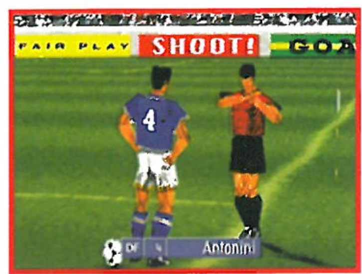


Muchos jugadores lucen cortes de pelo que los distinguen. Este delantero centro alemán no puede ser otro que Klinsmann.



Los árbitros son muy variables y te pueden amonestar en cualquier momento. Sobre todo si juegas sucio. Pero ¿a quién no le gusta jugar sucio?

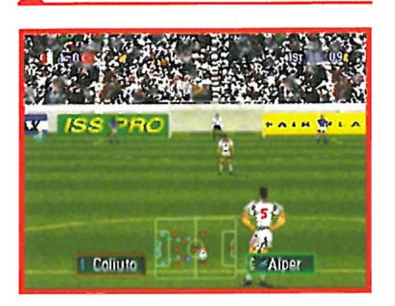


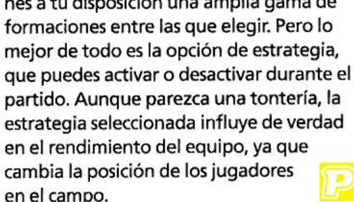



Tarjeta para el jugador italiano pero, ¿de qué color? Esperemos que roja.



El pobre portero dice adiós al balón al ser superado por este internacional italiano de pelo blanco. No la habrás parado, pero tus calcetines y ese corte de pelo son una pasada.




El mismo tipo de pelo canoso en busca de un beso (*plays kiss-chase*).







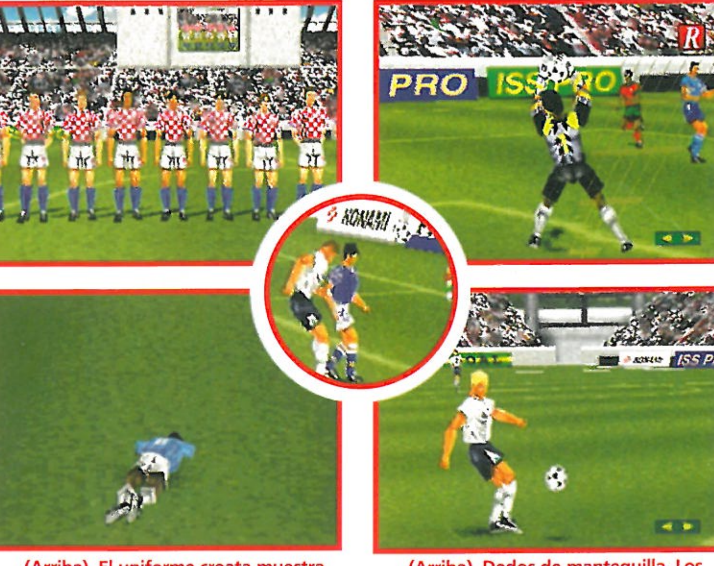



mos de decir que, de todos modos, *ISS Pro* no carece de buenas ocasiones de gol mucho más realistas.

Las ocasiones de gol más claras, es decir, las típicas voleas y los remates de cabeza, son las más explosivas que hemos visto nunca. Una buena chilena o un remate en plancha son dos tiros de primera que deben saborearse bien, sobre todo cuando puedes marear a tu marcador y ver en las excelentes repeticiones que te ofrece el juego desde el mismo momento en que el balón entra en contacto con el pie. Puedes pasarte media hora estupenda disfrutando de los esfuerzos de tu jugador por marcar ese gol de espléndida factura una y otra vez.

Por último, hay que hablar del toque final que debería decidir a cualquier fanático del fútbol a gastarse sus ahorros en *ISS Pro*: los aspectos tácticos que acompañan a la magistral acción que se disfruta sobre el terreno de juego. Aunque esta parte táctica se ha dejado un poco de lado, perdiendo las opciones de marcaje hombre a hombre y de participación en ataque que eran tan típicas de Konami, aunque un tanto extrañas, los aspectos más importantes se mantienen intactos. Puedes cambiar a los jugadores que se lesionan por otros y, tienes a tu disposición una amplia gama de formaciones entre las que elegir. Pero lo mejor de todo es la opción de estrategia, que puedes activar o desactivar durante el partido. Aunque parezca una tontería, la estrategia seleccionada influye de verdad en el rendimiento del equipo, ya que cambia la posición de los jugadores en el campo.





(Arriba). El uniforme croata muestra que los detalles son importantes.

(Arriba). Dedos de mantequilla. Los porteros no son infalibles.

## Power Truco

**La pantalla de tácticas puede parecer un poco intimidatoria, pero está repleta de opciones con las que deberías irte familiarizando para sacar el máximo partido al juego.**

**Antes de empezar debes procurarte un equipo de jugadores en buena forma, con reservas que gocen de buena salud para sustituir a los posibles lesionados.**

**Después debes decidirte por una de las catorce formaciones disponibles. Te aconsejamos una conservadora 4-5-1 que domine el centro del campo para recuperar balones y con un marcador central para los rebotes largos. Pero quizá prefieras el contragolpe, así que deberías optar por un 4-3-3 para correr por las bandas y conseguir buenos centros.**

**La formación elegida también influye en la estrategia que se quiere seguir. Nuestro 4-5-1, por ejemplo, funciona a las mil maravillas con un planteamiento claramente ofensivo. Si se prescinde de estrategia los equipos tienden a un juego muy defensivo que propicia la presión del contrario. Si defiendes una ventaja mínima lo mejor que puedes hacer es lanzarte al ataque con la esperanza de conseguir una goleada histórica. *Pro* ofrece un montón de opciones.**






*Soul Blade* está cargado hasta los topes de efectos impactantes.



Mientras luchas puede hacerse de noche. ¡Qué detalle más bonito!



Un buen guionista escribiría aquí algo como «¡aaarg!».



¡Puaj! Esos pantalones de Cervantes parecen bombachos rosas.

**De:** Sony/Namco

**Disponible:** Sí

**6.990 pesetas**









Texto: Marcus Hawkins

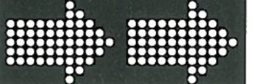
# Soul Blade

## Fíjate en el el tamaño de esa cosa

**Nosotros, normalmente, no dedicaríamos espacio para hablar de otra introducción, pero los dos minutos de *Soul Blade* son una maravilla total y absoluta. Las capturas de movimiento son tan reales que, ya puestos, podrían haber escogido a un par de personas de verdad y haberlas pegado ahí dentro. Tienes una guía detallada del argumento de la historia y del temperamento de los diez personajes. Todos aspiran a conseguir la gloriosa súper arma, Soul Edge. Según la leyenda, su poder es tan extraordinario que podría partir el cielo en dos mitades. El pirata Cervantes DeLeon's posee esta poderosa espada. Pero, ¡cuidado!, este español no es lo que aparenta ser...**









El nuevo juego de lucha para la PlayStation de Sony/Namco es digno de consideración, sobre todo en lo que se refiere a la técnica y a los gráficos. Desde el primer momento en que lo colocas en tu pequeña joya gris, te das cuenta de que estás delante de algo muy especial. La introducción épica –una amenaza para el inmejorable nivel logrado por *Tekken 2*– establece perfectamente la escena del juego, combinando efectos visuales espectaculares con una banda orquestal de lujo, para conseguir un *beat 'em up* magnífico. Con diez personajes para escoger, no hace falta que te preocupes por la variedad, porque eso es algo que está absolutamente garantizado. En este juego hay más armas de las que un tierno adolescente debiera conocer y tantos modos de juego que podría hacer temblar a cualquiera.

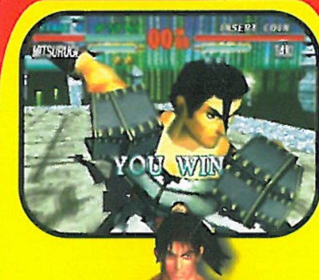
Basado en el juego para máquinas recreativas *Soul Blade* Versión 2 –un relanzamiento del Sistema 11 mejorado para arcades, que presentaba numerosos giros en la jugabilidad–, *Soul Edge* ofrece la posibilidad de entablar combates encarnizados con demostraciones de fuerza al estilo de *Samurai Shodown*. Con los impresionantes ataques del modo Critical Edge y los movimientos de Defensa en 3-D, por no mencionar más, esta conversión para PlayStation presenta numerosas mejoras, que se adaptan perfectamente a los juegos de lucha para PlayStation.

El modo Edge Master es el que ha recibido más publicidad y el que está me-




**Namco ha conseguido crear unos luchadores fabulosos en *Soul Blade*. Son bastante diferentes en cuanto a velocidad, fuerza y estilo de lucha –además, claro, de la amplia variedad de armas– pero, aun así, cuando uses tu pad te darás cuenta de que están muy equilibrados. En *Tekken 2*, un novato que juegue contra un colega experto puede sentirse igual que un esmirriado cadete frente a un imponente mariscal que no para de gritarle: ¡vamos, pégame, vamos! Gracias a la facilidad de las combinaciones y a la afinidad de los luchadores, nunca te sentirás intimidado**

### Heishiro Mitsurugi





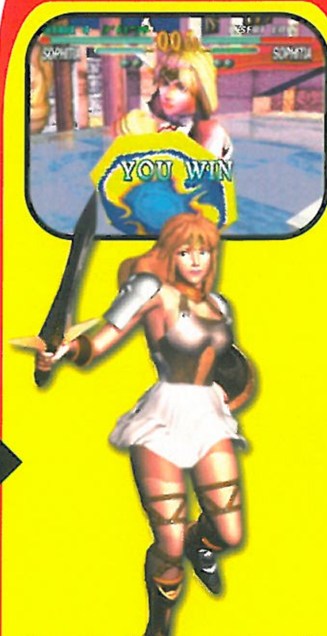

El experto espadachín Samurai es el Ryu de la historia. Está armado con una potente combinación de cuchilladas increíbles y encantadores efectos especiales.

### Rock




Y aquí, directo desde EE.UU, este gorila cubierto, frugalmente, por una piel de animal. Lleva el cuchillo de carnicero más grande que hayas visto nunca. Eso sí, es un poco lento el chico.

### Sophita Alexandra




Una preciosa diosa griega, no te creerías la cantidad de cartas que recibimos preguntándonos si existe alguna trampa para conseguir que vaya un poco menos «equipada»...




Vamos a probar el acero afilado de Soul Edge. Aunque el ambiente está un poco... ¿rosa?



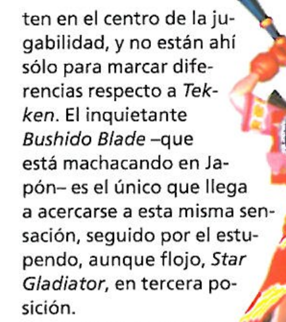

Si pierdes tu arma tendrás que seguir luchando con tus nudillos desnudos y ensangrentados. ¡Hijo mío, retírate!

jor considerado. Es un torneo para un solo jugador en el que el luchador que has escogido tiene que andar por el mundo derrotando a todos los contendientes y ganando sus armas para poder utilizarlas en los siguientes combates. Cuanto más dura es la lucha que ganas, más potente es el arma que consigues. Hay ocho en total para cada personaje y pueden guardarse en la tarjeta de memoria y usarse en los otros modos de lucha que existen.

De todas formas, las cosas no son tan sencillas. Hacerse con la primera herramienta es relativamente fácil, pero cuando vayas a por las más destructivas te verás implicado en combates cada vez más sorprendentes, tendrás que hacer cosas tan absurdas como luchar utilizando solamente saltos o derribos, vértelas con una pandilla entera de luchadores con una triste vara de energía y cosas así. De esta manera, el juego en el combate de un solo jugador resulta mucho más interesante, porque supone un mayor desafío y te ofrece algo por lo que luchar.

Pero ¿luchar con armas es exactamente igual o es más divertido que una sesión de cruda brutalidad a puñetazo limpio? Aquí lo más importante es el enorme surtido de espadas y bastones de que dispone *Soul Blade*. Es una de las pocas veces en que las armas se convierten en el centro de la jugabilidad, y no están ahí sólo para marcar diferencias respecto a *Tekken*. El inquietante *Bushido Blade* –que está machacando en Japón– es el único que llega a acercarse a esta misma sensación, seguido por el estupendo, aunque flojo, *Star Gladiator*, en tercera posición.

A pesar de esta dependencia del combate armado, también puede pasar que



















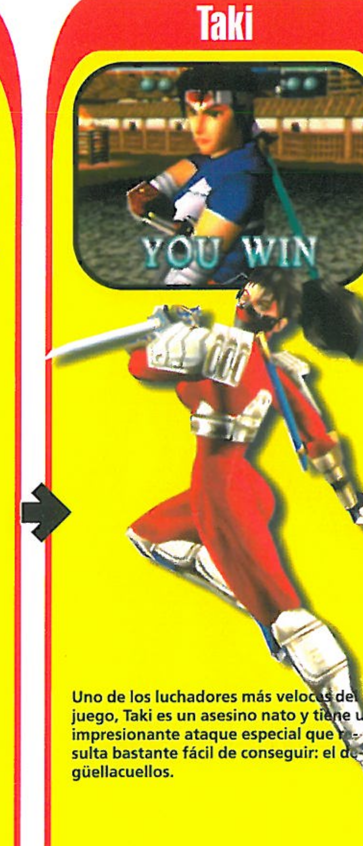



## Siegfried Schatten




Puedes cantar «no me asusta el tamaño de tu espada ia-ia oh», pero como des en el lado equivocado de esta preciosidad del caballero germano, ya puedes ir cambiando de canción.

## Hwang Sung Kyung




Éste es el Ken para el Ryu de Mitsurugi. Hwang es un jovencito muy ágil que posee una de las espadas más rápidas que existen. Mucho cuidado con su velocidad.

## Taki

Uno de los luchadores más veloces del juego, Taki es un asesino nato y tiene un impresionante ataque especial que resulta bastante fácil de conseguir: el degüellacuellos.










## Modo Edge-Master

La razón por la que muchos aclaman *Soul Blade* como el mejor *beat 'em up* de la historia de la PlayStation es el excelente Modo Edge-Master.


Primero, la imagen completa de los mercaderes de espadas.


Debes aguantar durante una breve demostración de sus movimientos...


... antes de que entre realmente el Modo Edge-Master. Qué, ¿nerviosillo?



Tras consultar un mapa y un libro, aprendes algo sobre la primera batalla.










pierdas tu espada en el furor de la batalla y adiós, ahí queda tu blando cuerpo a merced del acero enemigo. Ésta es una de las ocasiones en las que el armamento de *Soul Blade* muestra su punto débil. Bastante justo. Si no el mejor, en conjunto es uno de los mejores festivales de lucha con armas para la PlayStation; sin embargo, fracasa un poco como *beat 'em up* de nivel medio, por la naturaleza limitada del sistema de ataque y la sencillez relativa de sus combinaciones. Las patadas y los golpes son bastante débiles y casi inútiles contra un adversario armado; enfréntate a Seung Mina y su efectivo Ninken, desarmado, y pronto descubrirás el poder de su movimiento especial Burning Rubber. Pero claro, tal como les gusta señalar a los fans del juego, eso no tiene nada que ver con *Soul Blade*. Precisamente, se trata de combatir con espadas imponentes y ensuciarlas con la sangre del enemigo, así que intenta no cometer la estupidez de perder tu arma.

Pero eso sí, no hay ninguna duda de que, en este juego, cuando consigues dar un buen golpe puedes causar serios daños al cuerpo de tu adversario. Un problema bastante común, en el pasado, en algunos de esos *beat 'em up* en 3-D atiborrados de imágenes excesivamente suaves (como *Tobal No. 1*), es que pueden parecer demasiado «flotantes» (ya sabes, columnas dorsales de goma y cosas por el estilo). *Tekken* mostró el camino que seguir con sus aureolas de impacto explosivo y *Soul Blade* es diez veces mejor en este aspecto. Pega una cuchillada impresionante y tu espada dibujará un arco iris de colores tras de sí; grandes ráfagas de efecto surgen del punto de impacto cuando te lanzas a un ataque mortífero en vertical o en horizontal; y Hwang y Mitsurugi fardan de unos ataques especiales fuera de serie con un color amarillo chillón. Desde luego los excesos visuales del juego son maravillosos. Los gráficos no son sólo el elemento que todo lo envuelve. Los de Namco se han superado otra vez, creando un *beat 'em up* de juego inmediato que mantendrá a los jugadores enganchados durante mucho tiempo. Éste no es ni de lejos el caso de todos esos efec-



### Voldo

### Li Long

### Seung Mina






Así, de entrada, no lo adivinarías nunca, pero resulta que ... es italiano. Si, al ser anormal que encierra esta armadura le gusta la pasta, los mocasines, los Fiat y la Eurodisco.

No te fijes en la representación de este precioso personaje porque debido a la justicia inglesa el «mon[illegible]troces» de Li ha quedado reducido a una barra blanca en forma de Z.




Seung es un buen personaje con el que enfrentarte si eres novato. Su arma es de una longitud exagerada, casi absurda, pero resulta ideal para mantener alejada a la oposición.

Hay que admitir que los *beat 'em up*, por su naturaleza intrínseca, están diseñados para jugar dos personas. Pero esta opción, pensada para un solo jugador, te permite conseguir armas extra, ocho por cada personaje, que puedes utilizar en el modo dos jugadores.



Primero, me enfrenté a una pobre imitación del robusto Rock. Súper fácil.



Y mostré mi faceta más terrible. De nuevo, no es muy difícil de superar.



Y, ¡voilà!, me gano una nueva arma afilada. ¡Qué guapada!



¿Quieres ver cómo se maneja? Pues, ves a la pantalla de animación del arma.



Ahora vuelvo al mapa para escoger mi próxima batalla. Cuidado que voy.







## Enfrentamiento de colores

Es tradición en los *beat 'em up* que cada personaje tenga equipos de varios colores. Otra de las novedades de *Soul Blade* es que cada jugador también viene con más de un estilo de ropaje. Y hay incluso un tercer equipo especial y exclusivo para la PlayStation. Se puede acceder a ellos apretando los siguientes botones con tu personaje activado en la pantalla de selección.

| | |
|---|---|
| Cuadrado | Primer color de equipo tipo 1 |
| Triángulo | Segundo color de equipo tipo 1 |
| Cruz + Cuadrado | Primer color de equipo tipo 2 |
| Cruz + Triángulo | Segundo color de equipo tipo 2 |

tos que carecen por completo de sustancia. Pero hay varias razones por las que en *PlayStation Power* no le hemos puesto un 10. Éste es uno de esos casos en que desearías poder puntuar con un 8,6 o un 8,75 porque sí, se ha ganado un 9 sobre 10, pero no sin algunas reservas. Las razones son pocas, pero importantes. Algunas ya las hemos mencionado antes, pero vamos a dar algunos otros ejemplos.

Una de las cuestiones más significativas es que como los movimientos son del tipo «presiona el botón de ataque tres veces seguidas», al estilo de *Star Gladiator*, te darás cuenta de que resulta muy difícil introducir una secuencia de combinaciones decente incorporando filigranas gimnásticas (éstos sólo se pueden usar como combinaciones en sí mismos). Una de las razones por las que *Tekken* se hizo tan popular es que podías empezar con un movimiento gimnástico de apertura, lanzar a tu oponente por los aires, introducir otra combinación, dar un puñetazo regular, volver al movimiento malabar... La conexión entre elementos separados era extraordinariamente buena. *Soul Blade* no ofrece los mismos alicientes para los jugadores expertos.

Es bastante decepcionante que la mayoría de las combinaciones más efectivas sean súper fáciles de realizar, incluso para un principiante. Un niño puede conseguir un ataque impresionante con sólo golpear tres veces un botón. Después de todo esto, seguramente verás como tu novia/mujer/querida es capaz de tomar un pad y retarte a una lucha sin haber dedicado previamente un buen número de horas a memorizar cada movimiento en su linda cabecita. El grado de aprendizaje presente en el juego no está tan logrado como en *Tekken 2*, y al final, llegar a ver a tu personaje empuñando un arma resulta mucho más gratificante para un jugador inexperto.

Al final del día –y al final de este análisis– debemos admitir que los únicos que salen ganando sois tú y tu PlayStation. A pesar de los pequeños problemas, *Soul Blade* llega como un *beat 'em up* perfectamente jugable de la mano de Sony/Namco. No es *Tekken* con armas, no dejes que nadie te convenza de lo contrario.

En vez de eso, *Soul Blade* acaba por dominar con facilidad su propio subgénero de lucha con armas. Si quieres algo diferente, quédatelo.







## Cervantes




Este pirata de origen español es el encargado de proteger las espadas místicas de Soul Edge que, supongo que no sabes, todo el mundo intenta conseguir.

## Soul Edge



Acaba con nuestro amigo Cervantes y su maldita cara desaparecerá para revelar a Soul Edge. Los dos pelean igual. ¿No te parece un poco raro?

## Soul Blade FAQ

**Aquí tienes una lista de las preguntas más frecuentes que ha recibido *PlayStation Power* sobre lo último de Namco y las correspondientes respuestas:**



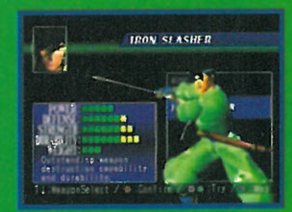
**¿Es mejor que *Tekken 2*? Me han dicho que es más lento...**
**Cuando se habla de un *beat 'em up* siempre suele aparecer la expresión «mejor que». *Soul Blade* y *Tekken* –y lo digo totalmente convencido– son completamente diferentes. En lo único que se parecen es en que tienen un motor de juego en 3-D y en que la captura de movimientos es especialmente fluida. Uno usa armas, el otro usa las manos, los pies y los puños. *Soul Edge* corre a 30 cuadros por segundo, frente a los 60 cuadros de *Tekken 2*, pero los personajes y los paisajes no son tan grandes ni tan detallados, ni tienen tanto efecto como en *Soul Blade*. De todas formas, sólo los tipos gruñones más puñeteros pueden encontrar a faltar cuadros. *Soul Edge* va súper fino.**

**¿Qué gano si ya tengo *Tekken 2*?**
**Ésta siempre es una pregunta espinosa y difícil de responder. Todo depende de si eres un fanático total de los beat 'em up y de cuánto dinero puedes gastar. Cuando acabes de leer este análisis habrás llegado a la conclusión de que *Tekken 2* to-**


¿Vista cansada?, pues aplícale un zoom al texto con los botones laterales.



«Episodio 2». Verás como todo está tratado como una historia de verdad.


Resulta bastante fácil vencer en el siguiente combate. Pero no siempre es así...



Y, además, consigo otra espada. Mira los valores de capacidad del arma.

Y, volvemos otra vez al libro. A partir de aquí va a ser un poco más crudo.



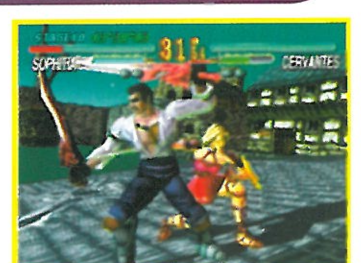
...davía es el mejor. Pero, deja que te diga que *Soul Blade* es un tipo diferente de juego. ¿Ofrece las mismas emociones? Sí, pero no por mucho tiempo.

**¿Gráficos?**
Los más vivos que has visto jamás. Fliparás con la complejidad de sus paisajes, desde las banderas que ondean en la escena de Siegfried, hasta la impresionante secuencia de *rafting* a lo largo del río. La iluminación de efecto real, la disposición de las sombras y los personajes ENORMES son algunas de las características que dejarán a tus colegas boquiabiertos. Y, para acabarlo de completar, oirás un trepidar de espadas muy realista y disfrutarás de la originalidad de las voces japonesas de los personajes.

**¿Cómo son los movimientos?**
Son del estilo *Mortal Kombat* más que otra cosa. Ya sabes, la estrategia de apretar tres veces el botón de ataque. No encontrarás la misma cantidad de movimientos ofensivos que en *Tekken*, pero hay suficientes como para volverse loco.



**¿Es tan bueno como en arcade?**
Mejor. Presenta muchas mejoras que lo convierten en un *beat 'em up* realmente sólido para PlayStation. El Modo Edge-Master es soberbio, la posibilidad de elegir el modo de prácticas, el impresionante vídeo de introducción es mejor que el de *Tekken 2*...




**Esa introducción, ¿es tan buena como dicen todos?**
Mejor. Mira cómo lucha Mitsurugi entre el centeno o cómo Seigfried, montado a caballo, evita que le aplaste un edificio que se está derrumbando. Y, ¡además, los acabados de los personajes son interactivos! Cuando vences a Soul Edge, se te obsequia con una serie de imágenes filmadas en las que puedes cambiar tu personaje de bueno a malo, o viceversa, sólo apretando el botón de ataque en el sitio justo.

**¿La versión europea es distinta de la japonesa?**
Sí, pero cualquiera que te diga que esto es decisivo es un aguafiestas y un mentiroso. El nunchakus de Li-Long se ha cambiado por una vara de tres secciones, pero esto no afecta a sus movimientos, ni a la jugabilidad, ni a nada. El juego es igual de rápido.









Los dos chicos lentos de *Soul Blade* se golpean en el escenario.



Puede que no se hagan demasiado daño, pero ¡vaya patadas!

¡La cámara puede ser controlada durante el *replay* si ganas!

## Movimientos

La mecánica de juego que Namco ha utilizado en *Soul Blade* no se parece en nada a *Tekken 2*. Para empezar, hay un botón de protección para que no tengas que ir saltando hacia atrás para esquivar los golpes. Y, en vez de la disposición al estilo *Tekken* de una tecla para cada miembro, aquí los botones de ataque están separados en cuchilladas verticales y cuchilladas horizontales, además de un botón para las patadas. Resulta un poco difícil acostumbrarte a esto, sobre todo si estás familiarizado con el sistema de *Tekken* que, francamente, es bastante más accesible. Sin embargo, *Soul Blade* ofrece unos movimientos laterales profundamente sensibles. Presionando Abajo y Arriba en una sucesión rápida, tu luchador correrá a toda velocidad hacia el fondo, y pulsando Abajo dos veces seguidas volverá hacia delante. Es una pena que no puedan seguir moviéndose igual hacia la derecha y hacia la izquierda, en vez de tener que ir cambiando de lado paso a paso. Si un luchador armado con una espada consigue marcar una trayectoria horizontal decente, te resultará bastante difícil evitar que te haga uno o dos tajos.

**ATAQUE VERTICAL:** Quedas expuesto a recibir un codazo en las costillas, pero puedes destrozar la energía de tu oponente.

**ATAQUE HORIZONTAL:** Este hermoso «agujereador de barrigas» es muy útil para sorprender al enemigo.

**PATADA:** Es un botón de ataque que se usa poco, pero normalmente tiene efectos muy satisfactorios.

**GUARDIA:** A diferencia de *Tekken 2*, puedes bloquear los ataques pulsando esta tecla una y otra vez.

## Puntuación

### Acción
- Jugabilidad: 4
- Originalidad: 3
- Adictividad: 4

### Gráficos
- Animación: 5
- Efectos: 5
- Presentación: 5



### Sonido
- Música: 5
- Efectos: 4
- Ambientación: 4

Despunta sobre todos los demás por sus buenas imágenes, su sonido penetrante y su jugabilidad estricta. Si estás buscando un *beat 'em up* que sea digno de tu *Tekken 2*, ésta es la mejor opción. MARCUS

**9**



Valoración

## Enfoques



**Enfoque completo**

Este enfoque acerca tanto la cámara a la zona que casi se puede oler el *after-shave* del jugador.

**Cámara superior**




Vuela sobre la cancha con esta vista aérea de la acción. Resulta demasiado alejada.

**Cámara de acción**

Para conseguir más diversión éste es el mejor enfoque que puedes escoger.

**Primer plano de mates**

El mejor momento para disfrutar de este enfoque es en la repetición a cámara lenta de los mates.

**De:** Sony

**Disponible:** Sí

**6.990 pesetas**




Texto: Iain White

# Total NBA '97

Es más probable que una persona se sepa de carrerilla los nombres de todos y cada uno de los tripulantes de *Star Trek: la próxima generación* que los de tres jugadores de baloncesto estadounidenses. Triste pero cierto.

Si exceptuamos a Mookie Blaystock y al compañero de Buggs Bunny, Michael Jordan, algunos jóvenes hacen gala de un desconocimiento casi total del segundo pasatiempo favorito de los estadounidenses (el primero son, por supuesto, las armas de fuego). Con la cantidad de simuladores de baloncesto en 3-D disponibles en el mercado de la PlayStation, no hay excusa posible para que los jugadores se pongan a correr por la cancha reluciente gritando a pleno pulmón cosas como «vaya mate», «asistencia perfecta» o «taponazo.» Sin embargo, con el creciente fervor que estamos viviendo por el deporte de la canasta, ¿qué juego es el mejor?

Desde el mismo instante en que apareció *Expediente X* con todo su derroche de secuencias de vídeo, la división europea de Sony se ha encargado de activar las glándulas productoras de adrenalina sin parar. *Total NBA '97* prácticamente se arrodilla clamando por el amor y la devoción de todos los locos por el baloncesto. Su predecesor, *Total NBA '96*, surgió para convertirse en uno de los juegos de deporte más populares de PlayStation. Fue toda una sorpresa, y junto a *NBA in the Zone* y *NBA '96* de Electronic Arts, ambos de calidad inferior, introdujeron en el mundo de la NBA a muchos consoleros. Tus ojos saldrán de sus órbitas y tus sienes palpitarán sin poder parar, intentarás desengancharte pero no podrás. La velocísima transición ataque-defensa te atrapará de inmediato, y después de diez minutos en el nivel más sencillo te verás envuelto en un encuentro rebosante de emoción contra la máquina, con tus manos trabajando a destajo. Y sin embargo una nube oscurece tan espléndido paisaje. *Total NBA '97* no es una simple me-



## Éste lo he hecho yo

**La opción para crear un jugador a tu gusto es una pasada. ¿Estás cansado de tu cuerpo? Ningún problema, todo tiene solución. ¿Brazos demasiado largos? ¿La cabeza es muy grande? Pues cámbialo todo. Puedes crear lo que quieras, desde un gigante de 2,10 m, de aspecto endeble, hasta un pequeñajo de 1,50 m, fuerte como un roble. Ver a tu creación mutilada corriendo por la pista en un partido puede resultar muy divertido. ¡Qué crueles podemos llegar a ser!**




Dota a tu jugador de las habilidades básicas.





Nuestra propia creación salta por toda la cancha.



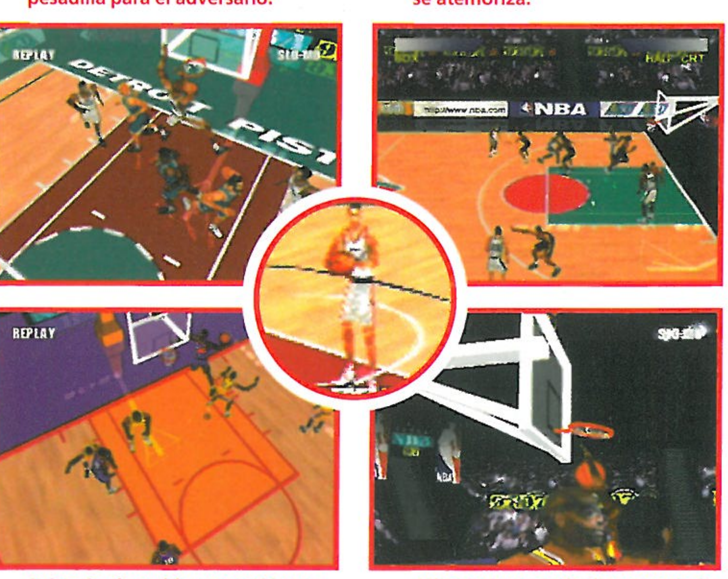

Esta bola de sebo nunca será una gran estrella.




¿Qué tal un jugador alto y escuálido como este tipejo?

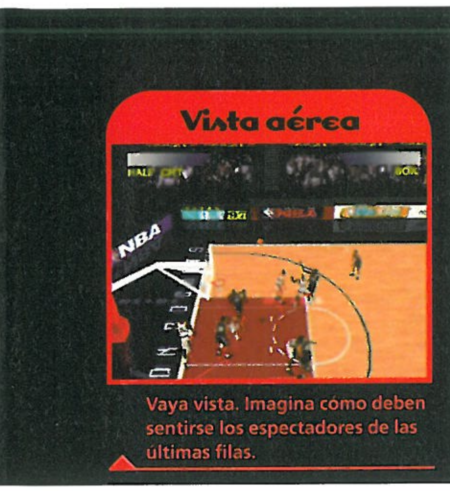
Los Detroit Pistons son una pesadilla para el adversario.

Con cada movimiento su adversario se atemoriza.



Así vería el partido un gorrión en pleno vuelo.

¡Mira qué mapeado de texturas de la cabeza tan bestial!



**Vista aérea**

Vaya vista. Imagina cómo deben sentirse los espectadores de las últimas filas.

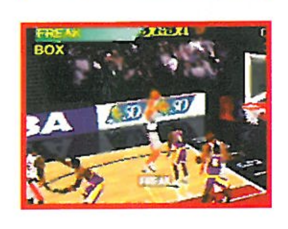












jora de los gráficos empleados en su antecesor, es totalmente diferente; pero a la vez es un tanto extraño, y hará fruncir el ceño a los fans de *Total '96*, ya que uno de los defectos del original no sólo no se ha subsanado sino que sobresale aún más.

El problema radica en la falta de inteligencia artificial de los jugadores. En ataque todo va sobre ruedas, los jugadores de tu equipo siguen tus instrucciones, intentan desmarcarse para conseguir buenas posiciones de tiro e incluso encaran la canasta por motu propio. Pero en defensa te volverás loco intentando cubrir a todos los atacantes o taponando todos los tiros mientras tus compañeros se dedican a pulular por la pista como un rebaño de ovejas descarriadas. Acabarás con un calambre en el dedo pulsando el botón de bloqueo con la vana esperanza de que algún defensor de tu equipo despierte de su letargo y se decida a mover el trasero para taponar algún tiro del equipo contrario. Nos parece poco satisfactorio que un elemento tan importante sea una simple cuestión de azar. Menos mal que, gracias a la mejorada habilidad para robar el balón, el juego no se reduce a «si yo tengo el balón, yo anoto» y punto. Estar en posesión de la pelota ya no es sinónimo de canasta segura, ya que te lo pueden quitar de las manos en cualquier momento frustrando tus expectativas. Éste es un punto a favor de *Total NBA '97*, pero en términos generales nos quedamos con *Total NBA '96*, sin lugar a dudas. Puede que resulte inexplicable, incluso trágico, pero es la pura verdad.

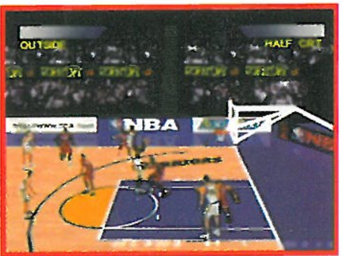
Y eso que se han introducido mejoras en casi todos los aspectos. Los gráficos más importantes y ciertas parcelas del sonido han sido objeto de un profundo lavado. Las canchas que relucen como espejos, la afición enfervorizada y la presentación general son mejores que antes, con colores más vivos y una atmósfera más llamativa. Pero el cambio que primero llama la atención es la configuración poligonal de los juga-



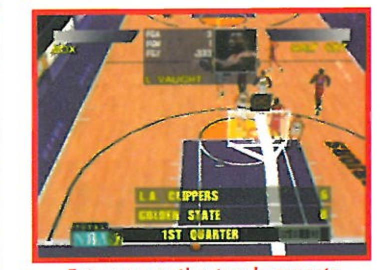

Incluso si pierdes, las animadoras te harán sonreír.




La tensión se puede cortar. Comienza el último cuarto.




¿Quién tiene el balón? Confusión, locura y rechinar de zapatillas.




Esta perspectiva tras la canasta para ver qué cara pones.



# ¡A jugar!

**Lo primero que debes hacer es elegir el nivel de dificultad entre Experto, All-Star o Rookie. El modo Experto es rápido, duro y con mucho nervio; el modo All-Star es un poco más calmado, mientras que el modo Rookie sólo es un partido amistoso.**

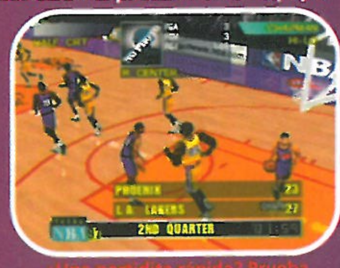
**Después debes elegir entre los modos de Exhibición, Nueva Temporada o Nuevo Play-off. El primero es un único partido y, en los otros dos, los resultados de cada partido decidirán la posición de tu equipo en la tabla de la liga. Todo depende del tiempo que tengas para jugar.**

**La duración de cada cuarto se puede variar, con un tiempo que va de los dos a los doce minutos, y la repetición de los mates es opcional. Sin embargo, te aconsejamos que no la desactives nunca, ya que es un auténtico espectáculo poder comprobar todo el derroche de efectos visuales en su máximo esplendor en estas jugadas.**

**Otra opción útil es la ayuda del ordenador: durante el partido aparecerá una ventana en la pantalla con las opciones de control y táctica. Al principio es una ayuda de incalculable valor, ya que tu pobre equipo sufrirá unas tremendas palizas mientras intentas aclararte con los controles.**




El nivel de dificultad que elijas influye en el estilo de juego.




¿Una partidita rápida? Prueba con Exhibición para Rookies.




Para desafíos decídete por una serie de partidos en play-off.




Nada mejor que una liga completa para probar tus habilidades.

dores, mucho más perfecta en esta secuela. Cada uno de los 348 auténticos jugadores de la NBA, con todas sus estadísticas personales actualizadas, aparece con su fotografía digitalizada, por lo que el mapeado de texturas de sus caras es casi perfecto. La captura de movimiento de gran fluidez hace que los jugadores se deslicen por la pista con gran naturalidad; al escuchar el crujido de las zapatillas sobre la cancha cualquiera podría pensar que está viendo un partido de verdad.

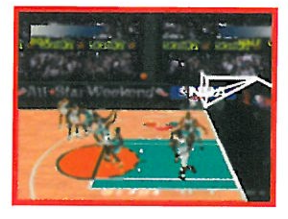
Y, por supuesto, no podía faltar el inevitable comentarista de enloquecida verborrea desgañitándose con expresiones tipo: «¡CON AUTORIDAD!», «¡MACHACANDO!» o la siempre presente «¡VAYA PEDRADA!», como si le fuera la vida en lo que está viendo. A través de un par de multi-taps también se pueden jugar partidas múltiples con ocho jugadores, aunque la mejor opción sigue siendo la de dos jugadores.

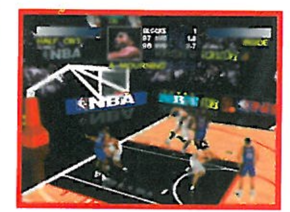
Hacer que tu amigo muerda el polvo es más divertido que ganar al cerebro de tu PlayStation, sobre todo si has apostado algo de dinero.

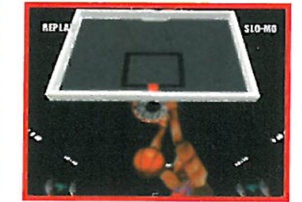
En resumidas cuentas, *Total NBA '97* presenta unos efectos visuales de quitarse el sombrero, y su jugabilidad resulta cuando menos suficiente como para olvidarse del mundo con unas cuantas partidas. Su aspecto es bestial, resulta divertido y relativamente fácil de manejar, pero los errores defensivos que no se han subsanado y la irritante ineptitud de tus compañeros de equipo malogran lo que podría haber sido un juego perfecto. Con *Total NBA '97* queda claro que la apariencia no lo es todo.

Entonces, ¿qué simulador de baloncesto es el mejor? Pues, a pesar de todo lo dicho, *Total NBA* sigue siendo el mejor. ¿Qué locura, no?



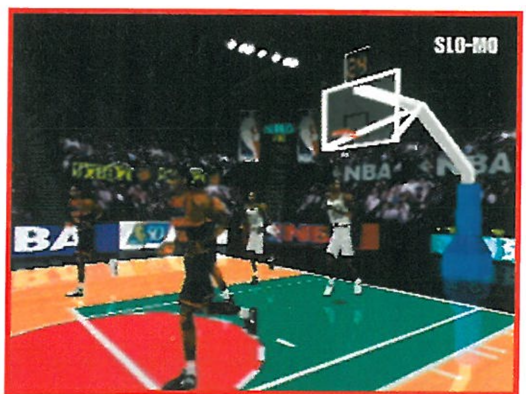





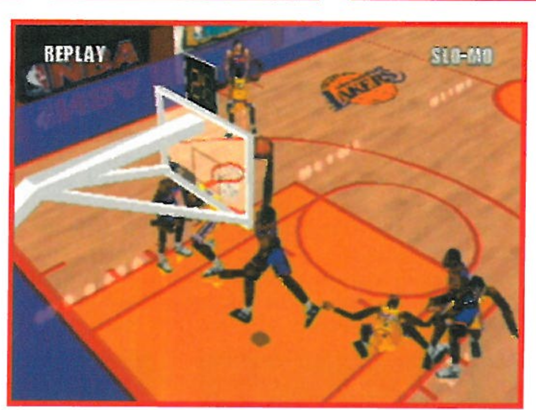




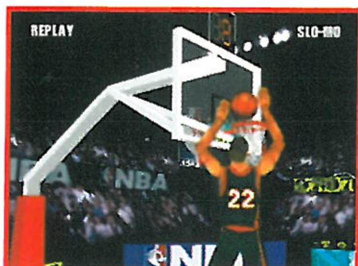



De vez en cuando aparece una formación bailando. La táctica lo es todo, el miedo no existe. Adelante, sin compasión, compañero.

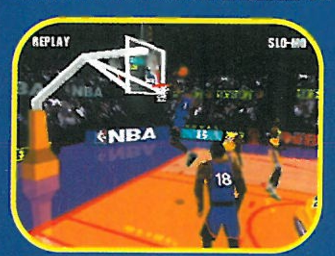



Los Lakers han sufrido una derrota inesperada; su defensa, sorprendido, ha besado el suelo reluciente. ¡Eh, arbitro! ¿No ves que le han empujado?

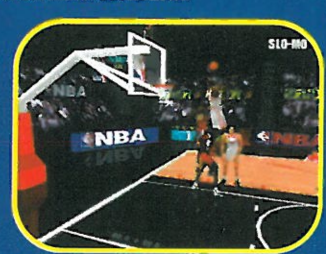



## Movimientos de locura

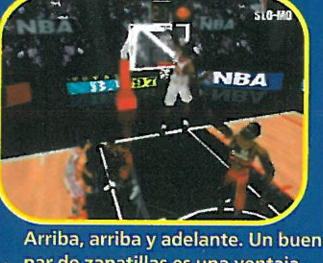
***Total NBA '97*, en un intento por mejorar a su predecesor, incluye más movimientos: nuevos mates, dejadas, amagos y *driblings* por entre las piernas y por detrás de la espalda. Aquí tienes una selección de diferentes formas de encestar en la canasta contraria.**



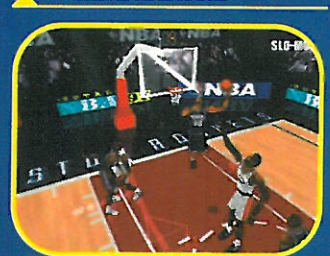

La mejor y más auténtica forma de encestar: el mate.



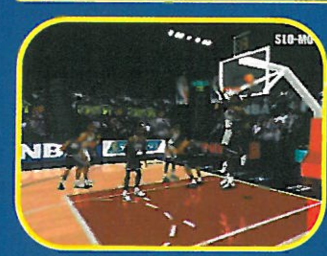

Una defensa tan nutrida hace difíciles las dejadas.




Arriba, arriba y adelante. Un buen par de zapatillas es una ventaja.




No te limites a machacar. Permítete el lujo de lucirte.




Un exceso de público puede crear problemas.




Un movimiento especial hace aparecer un trampolín invisible.



### Puntuación

**Acción**

- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

**Gráficos**

- Animación
- Efectos
- Presentación

**Sonido**

- Música
- Efectos
- Ambientación



No te creas nada de lo que puedas haber leído por ahí. Es una especie de cruce entre esto y *In the Zone 2*, pero el auténtico ganador es *Total NBA '96*. Ésta sigue siendo la mejor opción. IAIN

**7**

Valoración

# NÚMERO 20 A LA VENTA




**.net conexión La cultura internet**

**Y además...**

**Elegir un proveedor de acceso, todo sobre los 34 MB, "demonios" que hacen posible Internet y primeros pasos en JavaScript**



¡Diablos! Hubiera salido airoso de este pasadizo si no hubiera sido por esta bestia fastidiosa. ¡Mi reino por una ametralladora!

¡Ah, mira ahí arriba a la derecha, qué cristaleras de colores más bonitas! Y puedes hacerlas trizas si te hace ilusión.

**From:** New Software Center/GT Interactive
**Disponible:** Sí
**7.990 pesetas**




Texto: Steve Owen

# Hexen



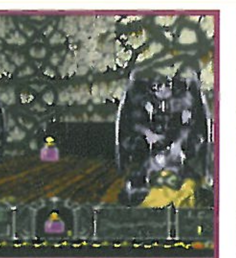
Para un observador inexperto no hay duda: es un *Doom* para un pobre infeliz. Pero si al acabar de leer este análisis, guardas esta revista y sigues pensando lo mismo, entonces sal fuera y lo discutiremos de hombre a hombre.

*Hexen* no es el *Doom* de un pobre hombre, sino el de un hombre «pensante». Sí, volviendo a sus días de PC fue una secuela de *Heretic*, que a su vez era una continuación de *Doom*, pero con un ambiente distinto, de espadas y hechicería. *Heretic* nunca llegó a PlayStation y, en lugar de continuar con lo que, comparado con *Hexen*, es una pobre secuela de *Doom*, decidieron, sabiamente, ahorrarse las molestias y regalarnos *Hexen*. Perfecto.

En su momento, *Hexen* fue como un golpe de efecto. Aunque todavía utilizaba el mismo motor 3-D que *Doom*, supuso un paso adelante para el género del disparo indiscriminado en 3-D, ampliando la filosofía básica de corre y dispara para aportar vuelo, magia, un inventario lleno de hechizos del tipo oreja-de-tritón-ojo-de-murciélago e incluso una selección de personajes a escoger. Creó un género que cruzaba la barrera entre el juego arcade en 3-D y la estrategia de juego de rol. Y ahora vuelve con su forma original intacta para la PlayStation. Interesante...

*Hexen* mantiene el mismo enfoque que su predecesor. Presenta exteriores amplios que ya nos son familiares, pequeñas habitaciones ocultas, puertas que llevan a estancias llenas de bestias a rebosar y la misma técnica de llaves de colorines que abren las puertas. Pero las novedades de las que te hemos hablado convierten un juego para PC, extraordinariamente cautivador, en un maravilloso paraíso lúdico.

Sin embargo, me temo que, en la PlayStation, *Hexen* no funciona tan bien.





## ¡INTRODUCCIÓN IMPRESCINDIBLE!

**¿Es qué los juegos estilo Doom necesitan justificar las masacres con una historia? No lo creo. Pero, de todas formas siempre te cuentan una.**



¡Ah, Cronos! Que vida esta, dedicada a la contemplacion.



Aunque esta serpiente es un poco rollo. Pobre tipo.



Estos tres amigotes unen sus fuerzas contra el maligno.



Y estos tres desean la muerte. Pues vamos a darles el gusto.



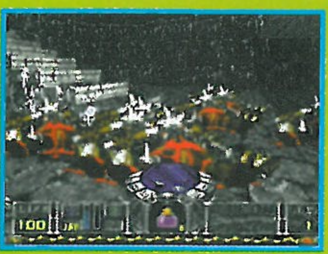



## ¿Cuál es el poder de Daedolon en la lucha?

**Puede que esté considerado el más débil del trío porque se sirve más de la magia que de la fuerza bruta para conservarse fresco y radiante, pero el Mago probará su valor desde el principio hasta el final.**


Atraviesa esta puerta y percibe el silencio siniestro...


...y aquí cargarás con este tipo tan pesado y ruidoso.


Sólo Daelon puede quedarse atrás y saltar sobre ellos.

Como puedes deducir de nuestras puntuaciones, no es un mal juego, pero tampoco resulta una buena conversión. Si colocamos *Hexen* y *Doom*, uno al lado de otro, podríamos decir que Doom paga con Visa, mientras que Hexen se esfuerza por recordar cómo se rellena un cheque, si se nos permite este símil un poco exagerado. *Hexen* para PlayStation es demasiado lento (sobre todo en grandes espacios, o cuando hay muchos personajes en pantalla) y no ofrece los mismos efectos de luz en tiempo real que *Doom*, lo que le da un aspecto rígido y anticuado. Esto se debe a una programación pobre, y después de haber disfrutado de la velocidad y de la agilidad de Doom, tu primera reacción será tirar Hexen inmediatamente a la papelera.

> **El juego original de Raven todavía está aquí, intacto, y tras unos diez minutos de juego, te convertirás en el más adicto**

Además, parece como si esta programación hubiera incrementado el coste del juego, al menos unas 5.000 pesetas. Guardar una sola jugada ocupa 15 unidades de memoria de una tarjeta de memoria. Esto es suficiente para un solo jugador, pero teniendo la posibilidad de ponerte en la piel de tres personajes distintos, es preferible hacerlo al mismo tiempo (guardando las tres jugadas) en vez de recorrer la aventura entera de una sola vez. Seguro que hay toneladas de información que tienen que volcarse en tu tarjeta de memoria (debido a que el personaje vuelve muchas veces a niveles anteriores para descubrir cosas nuevas y, por lo tanto, todo lo que ocurre en la jugada tiene que quedar registrado y grabado). Pero ¿realmente tiene que ocupar toda la tarjeta? ¡Menuda glotonería!

Con este hechizo Daedolon lanza fragmentos de hielo.



Hay zonas heladas que te hacen resbalar todo el tiempo.



Pero esto son reproches de poca monta para Probe, que fue quien se encargó de la conversión. ¿Por qué no utilizaron la tecnología 3-D de su *Hard Trilogy* en *Hexen*? Lo que hay que tener en cuenta es que el juego original de Raven todavía está aquí, intacto, y tras unos diez minutos jugando, te convertirás en el más adicto. El argumento de la historia tiene más sentido que el de *Doom* (no te pierdas las secuencias de introducción), pero son los pequeños detalles los que realmente te entretienen.

Tendrás que plantearte es si quieres jugar como Luchador, Mago o Clérigo. ¿Qué quieres escoger? La elección, simplificada, se reduce en términos de «buen luchador, mal mago», «buen





## GIRANDO EN CÍRCULOS

**Más que una selección de niveles dispares, el mundo de Hexen gira en torno a tres ejes centrales. Cada punto de acción lleva a diferentes áreas, pero tienes que volver bastante a menudo a cada una de ellas para conseguir objetos.**


Las cosas pintan bien. Es hora de entrar en otro nivel.


¡Uy! Aquí vamos a recibir por todas partes. ¡RETIRADA!...


... recupera la salud que acabas de perder tan hábilmente.








Puede que sea una campana inútil, pero tienes que tocarla.


Te esperan algunas sorpresitas detrás de los cristales grandes.



Siempre puedes confiar en tu fuerza bruta.

mago, mal luchador» y «ellos se manejan muy bien solos, gracias». Esta elección inicial no sólo afecta a la manera en que te enfrentas a los malos, sino que los acontecimientos también pueden variar. Tienes diferentes armas. El Luchador prefiere claramente armas para enfrentamientos cuerpo a cuerpo, como los guanteletes (que lleva ya al empezar el juego) y hachas mágicas, martillos y espadas que irá encontrando a lo largo del juego. De la misma forma. Al Mago le gusta ocultarse en las sombras y proyectar efectos encantados con su varita de zafiro o sus dardos de escarcha. Más adelante, puede utilizar su arco de hechizos mortales y su báculo provocador de la plaga sangrienta. El Clérigo es el más predecible y generoso de todos. Primero machaca al enemigo y luego va infringiendo toda clase de castigos mortíferos con su báculo de serpiente y su tormenta de fuego. Después, dispondrá de un nuevo báculo fantasmagórico. Todo está muy bien, pero los personajes más débiles tienen más hechizos que éstos. Sin embargo, el Clérigo y el Mago son los personajes con los cuales disfrutarás de los efectos más instantáneos de ataque al estilo *Doom*.

También son dignos de mención los objetos que puedes ir coleccionando en tu inventario durante la aventura. El Luchador se beneficia del armamento protector, mientras que al Mago le resulta bastante inútil. De la misma forma el Mago se sirve de la protección de amuletos que sus amigos, menos experimentados, no pueden utilizar.

También puedes usar gran cantidad de elementos adicionales que no encuentras en *Doom*. Por ejemplo, el Disc of Repulsion repele cualquier tipo de ataque dirigido a ti, incluyendo las proyecciones mágicas. El Chaos Devise te teletransporta al principio del nivel, lejos de cualquier situación peliaguda, mientras que el Vanishment Device produce el mismo efecto pero sobre tus adversarios. Sin embargo, el mejor de todos es el Porkelator, que transforma al enemigo en un inofensivo cerdito. En cuanto adquieras un poco de experiencia en la utilización de los hechizos, verás que le aportan muchísimo al juego.

No es exactamente como *Doom*, es un juego completamente nuevo. No es perfecto, pero corre a dos tercios de la velocidad de Doom, pero tiene los cimientos ideales para un juego magnífico, aunque las paredes sean un poco inestables.







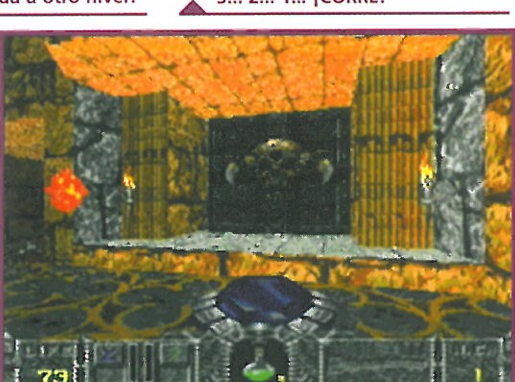
Es una bestia gris de dos cabezas. Castiga su atrevimiento.

¿Esto qué es, una gran lengua de lava o una entrada a otro nivel?

Las clásicas puertas correderas. 3... 2... 1... ¡CORRE!







¿Qué, tomamos un trago, o los fragmentos punzantes de hielo han acabado contigo? ¿Estás ahí? ¿Hola?

No todos los elementos del paisaje son tan inofensivos como parecen. Ten cuidado cuando te acerques a la pared.

## Elegir... elegir

**Lo mejor de *Hexen*, comparado con la simplicidad de *Doom* es que el juego resulta diferente dependiendo del personaje que escojas ser. Tres personajes, tres fuerzas y tres debilidades.**




Baratus es el luchador. Sus armas, sólo son sus puños, pero es muy rápido.




Daedolon es el mago. Es un poco esmirriado: mata a sus víctimas con su varita mágica.



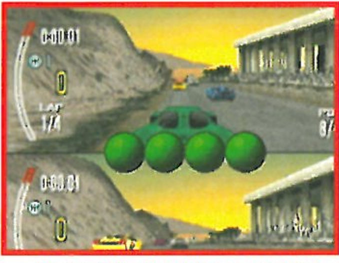

Parias marca la diferencia. Puede arreglárselas frente a un pelotón y conoce trucos.







El cuadro de mandos es muy realista... y sin conductor.


En pantalla dividida no se pierde detalle, lo cual es de agradecer.


Los coches no están nada detallados. Queda un poco pobre.


En este juego puedes tatuar tus neumáticos en el asfalto. ¡Yujuuu!

**De:** Electronic Arts
**Disponible:** Sí
**7.990 pesetas**


1-2 Jugadores


Tarjeta de memoria


Compatible con mando Neg-Con

Texto: Andy Dyer

# Need For Speed 2












¿Todavía necesitas sentir la velocidad en tu piel? ¿Incluso después de la última vez? Como de costumbre, Electronic Arts nos complace con la entrega de la continuación de su juego de carreras que, en el momento de su aparición, dividió la opinión del público jugador en dos grupos.

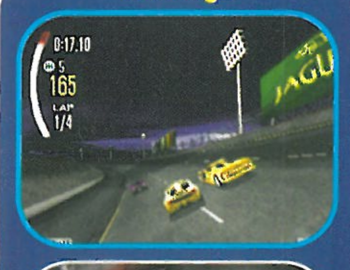
Antes de empezar, un poco de historia. *NFS* apareció por primera vez en la vieja 3DO de 32 bits y, en su momento, fue casi el mejor del país por sus efectos visuales, calificados de lujo. Los gráficos, aunque un poco turbios, eran mucho mejores que cualquier otra cosa que hubiéramos visto antes y el manejo sobradamente realista de los vehículos mereció la admiración de muchos, muchísimos jugadores, (mientras que otros muchos se sintieron terriblemente defraudados). Entonces, *NFS* salió para PC despertando reacciones similares. Posteriormente, se adaptó el juego para la PlayStation, hecho que no nos gustó, aunque no es de extrañar, ya que todavía nos estábamos recuperando de las delicias de *Ridge Racer* en nuestra consola. Sin embargo, aún quedaba un grupo concurrido de fans seguidores de las anteriores versiones y sólo el nombre *NFS* tuvo fuerza suficiente para atraer a un gran número de infelices propietarios. Seguía siendo poca cosa y nosotros hemos estado esperando la continuación que haga justicia al original.

Se ha hablado de innumerables mejoras durante la promoción del lanzamiento de *NFS 2*. Supuestamente, la secuela debía resolver algunos de los problemas que molestaron a mucha gente la primera vez, respetando a su vez el estilo del original que tanto gustó a otros muchos. No hace falta decir que nosotros también esperábamos una gran mejora en los gráficos después de dos años de trabajo en el fastuoso cuartel general canadiense de Electronic Arts. Pero antes de entrar en la cuestión de si Electronic Arts ha conseguido satisfacer o no todas las expectativas, echemos un vistazo a las características que ofrece el nuevo *Need for Speed*.

Al igual que antes, tienes la oportunidad de conducir los coches más rápidos, más lustrosos y de mayor coste de producción que existen en el mercado. Por ejemplo, tres de los más bestias que hay son el McLaren F1, el Ford GT90 y el Jaguar XJ220 (echa una ojeada por estas páginas y verás qué otras máquinas puedes conducir). Además, puedes llevarlos a todos y cada uno de ellos por seis pistas totalmente diferentes y, como antes, puedes optar por una sola carrera, tomar parte en pruebas contrarreloj, o entrar en un turno completo y jugar en todas las pistas sucesivamente. Hay otras opciones menores que no vamos a enumerar aquí, aunque resultan bastante agradables, por ejemplo, la posibilidad de cambiar el color de tu coche, las opciones del manual y de las transmisiones, cuatro puntos de vista diferentes y un nuevo sistema de choques. En el juego anterior, cuando chocabas resultaba muy molesto que la visión pasara a ser desde dentro del coche, independientemente del punto de vista que hubieras escogido de entrada. En cambio, ahora, cuando tu valioso vehículo salta por los aires, puedes observarlo desde la visión pre-



## Noruega





La pista de entrenamiento es solo un ovalo. Igual que en el juego anterior.

## Australia

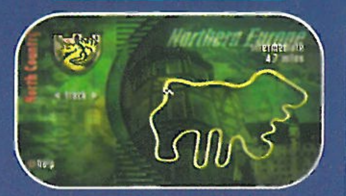




Mira en que estado esta el palacio de la opera de Sidney. No está ni terminado.

## Europa septentrional





Atraviesa pueblos y ciudades a toda velocidad, asustando a las ancianitas.

## Canadá





Hay algun relieve terrible en esta pista. Especialmente en los puentes.









viamente seleccionada. Y hablando de choques, ahora resulta mucho más fácil quedarte sin carro, sobre todo, a causa de la relación que existe entre tu coche y el paisaje. Cuando das contra un obstáculo en la carretera o golpeas una barrera a toda velocidad ya no sólo rascas y pierdes velocidad sino que puedes acabar dando vueltas de campana. Esto también se debe a que algunas de las pistas son criminales, una pesadilla de recodos, curvas y baches.

Desde luego algo ha cambiado, pero las conclusiones a las que hemos llegado no son demasiado afortunadas. El juego dista mucho de ser suficientemente distinto y, en ciertos aspectos, es peor que el original. Como era de esperar, el manejo de los coches varía según el modelo pero, para ser realistas, los creadores parecen haber estropeado un poco las cosas. Con tiempo y una caña se puede llegar a conseguir una carrera razonablemente divertida, pero después de haber probado otra vez el original, tenemos que reconocer que nos gusta más la conducción del primer juego. En *NFS* no sólo puedes ver la fuerza y el rodaje del coche sino que además puedes sentirlo. Sientes que arrastras un cochazo de 120 millones de pesetas a lo largo de la pista. En la secuela, la conducción es mucho menos convincente. Supondrás que éste es un aspecto positivo para la gente que prefiere una experiencia más arcade, pero, por desgracia, no consigue ni eso. Se queda a medio camino y fracasa justamente por esta razón.

> **Tienes la oportunidad de conducir los coches más rápidos, más lustrosos y de mayor coste de producción que existen**

Así que después de haber sufrido una gran decepción con la manera de funcionar que tiene, nos sentimos todavía más desgraciados al comprobar que los gráficos siguen siendo bastante confusos. Hay algunas diferencias, sí, pero al final, no representa una verdadera mejora y puestos a criticar, tiene varios aspectos incluso peores. Algunos fondos son atroces, hay zonas exageradamente peladas y pasas zumbando por carreteras que casi no tienen decoración en los márgenes (señales y artilugios por el estilo). Además, cuando vas a toda pastilla, parece que el mapa de textura de la carretera se ralentice. Estás viajando a una velocidad punta de 320 km/h y parece que la pista esté sedada y corra a 50 km/h. Es un efecto parecido al que ocurre con los neumáticos cuando, a cierta velocidad, da la sensación de que giran en sentido contrario. Todos sabemos que los gráficos son menos importantes que la jugabilidad, pero podrían ser mejores que esto. Al lado de *Porsche Challenge* —un juego que se las ingenió para combinar el estilo de jugabilidad de un simulador con unos gráficos estupendos—, *NSF 2* tiene un aspecto realmente pobre.

Sin intención de ser demasiado cínicos, los fanáticos de *Need for Speed* lo comprarán a pesar de todo, pero si tú, como nosotros, esperabas un juego más perfeccionado, te llevarás una triste decepción. *NFS 2* no ofrece nada mejor que el original.

## Grecia

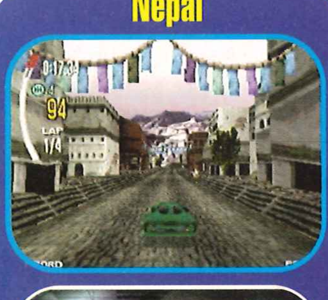






Grecia es bastante divertida. Hay unas colinas escarpadas que son temibles.

## Nepal







Nepal no vale nada. Especialmente las zonas de curvas. Va a 16 km/h durante todo el trayecto.



## Puntuación

### Acción

- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

### Gráficos

- Animación
- Efectos
- Presentación

### Sonidos

- Música
- Efectos
- Ambientación

**Más de lo mismo, lo que resultará realmente atractivo para los fans. Pero para las exigencias del resto, *NFS 2* representa una mala tentativa de secuela. Incluso si hubiera aparecido hace unos años, habría obtenido una calificación media. ANDY**

Power

**4**

Valoración



El cuadro de mandos no hace más que estorbar.




La única oportunidad para conducir esto.



No es mejor que el original. ¡Lástima!



Parece que el jugador 2 la ha fastidiado.



Bonito coche para una señorita.



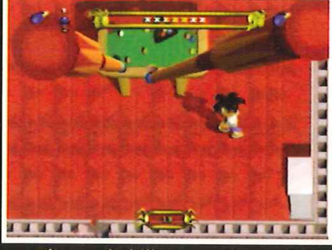
Tiene buen aspecto... pero se mueve fatal.

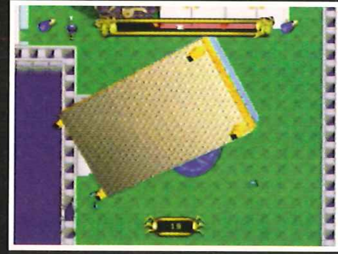


Deberías tener cuidado con estas colinas.

## ¡Uauhh! ¡Esto sí es 3-D!

***Swagman*** **saca de la chistera algunos efectos realmente impresionantes. Tal y como comentan sus creadores, «queríamos incorporar tantos efectos especiales como fuera posible. Y entre ellos destacan espejos, fuentes reales de luz, juegos de sombras, agujeros-torbellino abismales y mucho más». Seguramente, también se volvieron locos de atar con la mayor variedad de elementos que se ha visto nunca en un juego para PlayStation.**


El taco de billar te agujerea la azotea. ¡Malditos palos!


Una bomba bien puesta hace volar la cama. ¡Cuidado no te aplaste!


Lucha contra este tiparraco con todos los medios: evita sus manos.

**De:** Proein/Eidos
**Disponible:** Julio




Texto: Marcus Hawkins

# Swagman

Hazle un corte para conseguir el acceso.





Podríais pensar que con el éxito de *Tomb Raider* embistiéndoles como un toro rabioso, los chicos de Core Design deberían haberse puesto inmediatamente manos a la obra para lanzar un juego que apaciguara los deseos que tiene el personal de tener entre sus manos *Tomb Raider 2*. O como mínimo aprovecharse sin reparos de la típica frase promocional que sería algo como «De los creadores de *Tomb Raider*». Sin embargo, *Swagman* no es nada de eso. Han sido más de dos años de duro trabajo para los creadores de Core.

La acción se sitúa en la ciudad dormida de Paradise Falls. Debes controlar a Zack y a su hermana gemela Hannah, los dos habitantes del pueblo que están despiertos tras la invasión y el pillaje que Swagman y sus compinches del Terror Nocturno llevaron a cabo en el lugar. Lo primero que debes hacer es rescatar a tu hermana que está encerrada en una jaula y, después, utilizando vuestros poderes combinados (por ejemplo, subiendo uno a los hombros del otro para alcanzar plataformas que estén más arriba de lo normal), debéis encontrar a la Good Great Dreamfly (la Mosca del Sueño Grande y Buena) y a su séquito de 11 damas, el Dreamflight (Vuelo del Sueño). En realidad, todo se reduce a un juego arcade con un enfoque fijo isométrico desde las alturas, que toma prestados elementos de *Zombies* de Konami y de la estupenda serie de Nintendo *Zelda* (por ejemplo, los agujeros en las paredes tipo *Zelda* que conducen a estancias escondidas en las que ampliar el arsenal).



Os preguntaréis qué es lo que debe tener *Swagman* para prestarle atención entre tanto título que puebla las estanterías de las tiendas videoconsoleras. Sobre todo el estilo virtual del que hace gala y que se distingue a la legua, repleto de personajes casi reales de ojos saltones y paisajes preciosos de dibujos animados. No es nada original, los propios creadores reconocen la influencia del trabajo de Tim Burton, pero sin duda imprime personalidad al juego. Y si la aventura arcade es tu pasión, no dudes en decidirte por *Swagman* antes que por *Kileak the Blood*.

## Duérmete niño....

**Los de Core han creado un juego basado en su totalidad en el mundo de los sueños. Esto quizá te lleve a sospechar cómo se introducen algunos elementos en la trama. Como ya habrás adivinado por las imágenes que te ofrecemos, la barra de energía que aparece en la parte superior de la pantalla está hecha de «Zees», y se debe «alimentar» recogiendo todo aquello que produce energía extra o bien mediante el método mucho más entretenido de patear una y otra vez a los rivales. Perfecto.**


Salta para conseguir más energía.


También hay mucha energía en estos coleguillas.


Caza el santuario de tus padres para conseguir más Zees.


Esta parte es irritante: el fantasma te atrapa cuando sales del espejo.

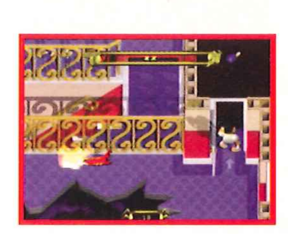

El indicador de Zee te recomienda una salida brusca.


Rayos de luz. Esta técnica es el no va más.


Puedes subir a algunos objetos. A otros no. ¡Qué lástima!






Piénsatelo dos veces antes de desempolvar tu cartera. No es que no sea bueno, no. Lo que pasa es que no consigue despertar el interés que debería, apenas apetece echarle un vistazo.

Después de jugar durante una hora más o menos, la simplicidad de los enigmas empieza a hacerse un pelín cargante. Las aventuras de este tipo deben presentar dosis equilibradas de acción arcade y enigmas y, a decir verdad, a medida que avanzas en la historia las cosas se complican un poco. Pero la excitación que produce buscar interminablemente llaves que abren puertas cerradas poco a poco se va apagando. Por suerte, hay un botón de acción, un detalle que promete, pero aun así esta opción queda reducida a mover objetos por toda la pantalla para buscar energías de reserva y para alcanzar los antepechos de las ventanas.

El elemento de lucha también resulta un tanto frustrante. La linterna que recoges al comienzo de la aventura no alumbra mucho más allá de tus narices, y casi tienes que darte de bruces con los enemigos para poder enfocar el haz y acabar con ellos. Y como hay un montón de criaturas que van armadas con proyectiles, en más de una ocasión te encontrarás con que tu energía se consume a la velocidad del rayo antes de que puedas decir una sola palabra. También hay un buen montón de estancias repletas de fantasmas, que desaparecen con un buen golpetazo. Pero si mueres durante el juego, una continuación de tu ser volverá inmediatamente a la misma estancia, pero quedándole un leve soplo de vida. Si tu muerte se produjo en una situación muy comprometida puede ser duro, sobre todo en las estancias de los demonios. Y cuando pasas zumbando por alguno de los espejos que te conducen a Dream World, los enemigos pueden golpearte antes de que el juego te dé la oportunidad de apartarte del camino.

Por desgracia, este juego no ofrece nada que no se haya visto antes, y tampoco es una maravilla técnica. Es una lástima, porque la aventura es enorme, diríase interminable, pero mucho nos tememos que cualquiera abandonaría y se decidiría por un juego más entretenido antes de llegar al final.



## Devora Monstruos

**Tranquilo, no te creas que lo único que debes hacer es jugar con un montón de personajillos estridentes que corren como locos por una casa enorme y mugrienta. También tienes la oportunidad de transformarte en Dreambeasts (Bestias de los Sueños), que son mucho más espantosas. Atraviesa cualquiera de los espejos que abundan en la gran mansión y cruzarás hacia una nueva dimensión, el Dream World, una zona repleta de malos malísimos y fuentes de energía, que suele servir de atajo hacia otras partes de la casa.**


Sólo tienes que atravesar los espejos que hay en la casa...


... para aparecer en Dream World como una Dreambeast.


Atacas con cabezazos, puñetazos y saltos sin perder el aliento.

También podrás reponer energía mientras te encuentres aquí.

## Puntuación

| Acción | |
|---|---|
| Jugabilidad | 3 |
| Originalidad | 1 |
| Adictividad | 3 |

| Gráficos | |
|---|---|
| Animación | 3 |
| Efectos | 2 |
| Presentación | 2 |

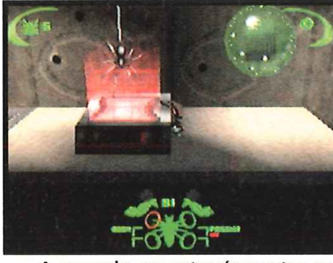
| Sonido | |
|---|---|
| Música | 4 |
| Efectos | 3 |
| Ambientación | 4 |

Una buena banda sonora y unos efectos en 3-D bastante llamativos no consiguen sacar esta aventura de *sprites* y de estilo de dibujos animados un tanto retro de la mediocridad.
MARCUS — PlayStation Power

**6**

Valoración: 3/5


Esta araña es una pesada. Ahora se mete en el cajón de la ropa interior.


A menudo encontrarás puntos en estas cosas rojas y brillantes.


Como en la vida real, puedes caminar por las paredes. ¡Qué bien!


El primer Jefe es un gran brazo mecánico. ¡Hazle cosquillitas!

De: Erbe/BMG
Disponible: Sí
7.990 pesetas







Texto: Andy Dyer

# Spider



¡Grrrrr! ¡Bestias horripilantes! Las arañas, como sabe cualquiera que tenga un mínimo de sentido común, no son de esta tierra. No son insectos, no son escarabajos. No son nada. Sólo unos monstruos de ocho patas y tres ojos penetrantes, que no se rigen por las leyes de la naturaleza y que tienen una satánica forma de moverse.

Si tuviéramos esto en cuenta, Boss studios (los que han desarrollado el juego) lo tendrían bastante crudo para conseguir que a la gente le gustara su trabajo. Pero podemos prescindir de cualquier aracnófobo. Hay que afrontarlo, éstos ya le han echado un vistazo a las capturas y han salido gritando aterrorizados hacia el lavabo a tirar su ejemplar de *PlayStation Power* por el wáter (es la mejor forma de asegurarse). Para los demás, por desgracia, las noticias tampoco son demasiado buenas. Lo que podría haber sido una plataforma única e interesante se queda en muy poca cosa. Tanto si es por pánico a los seres que contiene, como si es por el tedio que provoca, *Spider* no tiene un gran futuro por delante.

> **Te quedas con un juego de plataformas que trata unos cuantos aspectos arácnidos, pero que no sabe explotar todas las posibilidades que ofrece el tema**

El argumento, amenizado con unas estupendas secuencias, explica la historia de un científico que, por descuido o por estupidez, le ha transferido su consciencia a una araña. Tú, como tal, tendrás que viajar a través de los niveles consiguiendo poderosos apéndices para tu cuerpo y mientras tanto deberás destruir otras criaturas que, al igual que tú, también estarán bastante bien dotadas.

Los enemigos se presentan en forma de otras arañas, ratas, saltamontes, avispas y murciélagos que pueden disparar láseres, tirar bombas, etc. A su vez, tú podrás disfrutar de un sistema de colección de armas que supone una de las características más ingeniosas del juego. En el modo estándar, todo lo que puedes hacer es pisotear a los enemigos hasta la muerte con tus extremidades delanteras (o cargártelos a codazos que, en tu caso, viene a ser lo mismo). Por supuesto, esto significa que sólo podrás luchar cuerpo a cuerpo, lo que te supone un nivel de riesgo nada despreciable. De todos modos, cuando consigas un arma extra podrás empezar a disfrutar de métodos de ataque más sofisticados. Por ejemplo, los misiles de búsqueda, como te puedes imaginar, te permiten atacar desde una distancia más que prudencial. El envenenador





Deja que el enemigo caiga en tus garras.

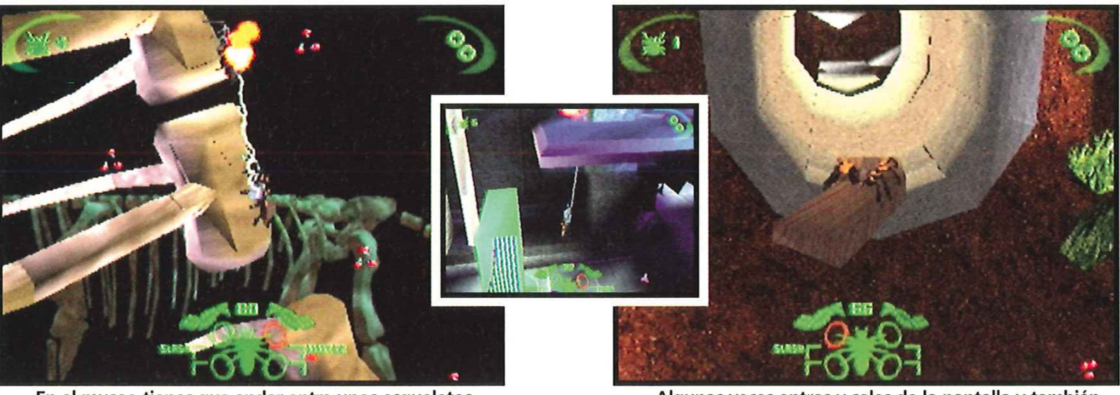
**Cuando los seres diabólicos vuelan por encima de tu cabeza, no es siempre recomendable subir y plantarles cara. En vez de eso, utiliza tu habilidad de araña para colgarte de las paredes y dispara hacia arriba mientras van pasando. Además, la pared puede protegerte en caso de que sean de ese tipo de enemigos que responden a los ataques.**

## ¿Dispara desde la cadera... el abdomen... las mandíbulas...?


El lanzallamas es súper divertido. Es una lástima que dure tan poco.


El Envenenador. Es, en definitiva, una nube de gas flatulento que mata.


¡Una araña equipada con misiles teledirigidos! ¡Tremendo!



En el museo tienes que andar entre unos esqueletos enormes. No da mucho miedo, pero es bonito verlo.

Algunas veces entras y sales de la pantalla y también vas de lado a lado. Supongo que esto le añade variedad.

suelta una gran cantidad de gas letal de color verde y, aunque necesitas colocarte bastante cerca para usarlo, se mantiene flotando en el aire durante algún tiempo y puede matar a un enemigo de un solo golpe. Con las minas, el combate también adquiere una nueva dimensión. Expulsa una mina por tu trasero y se deslizará grácilmente hacia un pobre infeliz que intentaba acercarse a ti. Ya podrás estar tranquilo y dedicarte a otros asuntos. El movimiento de la araña también es toda una novedad. Durante todo el tiempo que dura el juego tienes que pulsar el pad en la misma dirección hacia la que quieres ir. Te sonará bastante obvio, pero es que mientras que en un juego de plataforma normal tienes que pulsar hacia la derecha, incluso cuando vas por una cuesta, con éste tienes que pulsar hacia arriba y a la derecha y, sólo arriba, si subes por una superficie casi vertical. ¿Te sigue pareciendo muy elemental? Es difícil de explicar, realmente, pero lo mejor es que el control que resulta de todo esto es inusual, curioso y convincente en su «arácnidad». También puedes saltar, arrastrarte boca abajo por el techo y balancearte colgada de una tela, de la misma manera que lo hace una araña de verdad. Jugar con estas características es una experiencia muy divertida, aunque la habilidad de balancearse desde una telaraña está bastante desaprovechada. Te quedas con un simulacro de juego de plataforma en 3-D que, en vez de explotar el tema al máximo, se conforma con tratar unos cuantos aspectos «arácnidos».

Pero hay crímenes contra la jugabilidad que son peores todavía. El nivel de dificultad es bajísimo y pasarás por experiencias tan repetitivas como las sufridas por Bill Murray en *Atrapado en el tiempo*. Primero, vamos a abordar el tema de la dificultad. Ahí estás tú pateándote los primeros niveles, haciendo lo que se espera que haga una araña y divirtiéndote con ello —hasta aquí todo es bastante relajado ¿no?—, entonces, aparece el primer Jefe, una enorme pezuña mecánica. Llegar a medir su fuerza te llevará unos cuantos intentos, pero al final acabarás destruyéndola y, a otra cosa mariposa. Otra media docena, más o menos, de niveles y las cosas empiezan a animarse. Después de un rato, llega otro Jefe. Éste es un poco más duro, como debe ser. Pero entonces, te dice un colega que sabe mucho del tema y te es muy útil, que ya has recorrido dos tercios del juego. ¡¿Cómo?! Debe ser un error. Pues no, unos cuantos asuntillos más por resolver y varios niveles después te encontrarás con el tercer y último Jefe. Jefes en total: tres. Niveles en total: 25. Tiempo de juego en total: seis horas (una más, una menos). En principio 25 niveles no son pocos, pero algo falla si todos pueden estar más que controlados en menos de un día. Hay más de una salida para cada nivel y te llevará algún tiempo descubrir cada pequeño secreto, pero aun así, el juego es demasiado fácil.

Finalmente, no ocurren demasiadas cosas, de ahí que antes nos quejáramos de la repetición. Hay muchas buenas ideas y tiene varios elementos clásicos de un juego de plataformas, pero siempre se usan los mismos una y otra vez. Los sucesivos niveles no ofrecen casi nada nuevo respecto al que les precede, o al menos no lo suficiente como para crear ambiente, mantener el argumento y conseguir que tus acciones te sean interesantes. Por ejemplo, no encuentras nada tan avanzado como las plataformas en movimiento o en forma de grandes tambores giratorios hasta que llegas a los cinco últimos niveles y, para entonces, ya has llegado casi al final. Sólo tienes que mirar algo como *Crash Bandicoot* (al margen de si te gustó o no) para ver un juego lleno hasta los topes de ingeniosos desafíos y nuevos riesgos en cada esquina. Y aprovechando que hablamos de este juego, debemos mencionar que, en lo que a gráficos se refiere, *Spider* es como el pariente pobre de *Crash*. Hay algunas buenas animaciones y algunos ángulos de cámara son bastante efectivos.




**Mientras te arrastras por ahí, de esa forma tan rápida, horripilante y, francamente, poco natural para una araña, puedes conseguir muchas armas que se adaptan a varias partes de tu exoesqueleto. No es como en la vida real. Aquí sólo se muestran unos cuantos complementos de los que puedes disponer.**



Éste es el rayo electrónico y acaba de freír a una rata enorme. ¡Umm!



Los *boomerangs* son muy versátiles y no se gastan nunca.



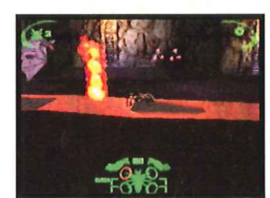
Vigila los saltamontes saltarines.



Te puedes colgar de una telaraña si quieres.



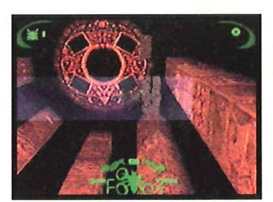
«Podría beberte bajo la mesa, *baby.*»



Un peligro se esconde tras la esquina. ¡Puaj!



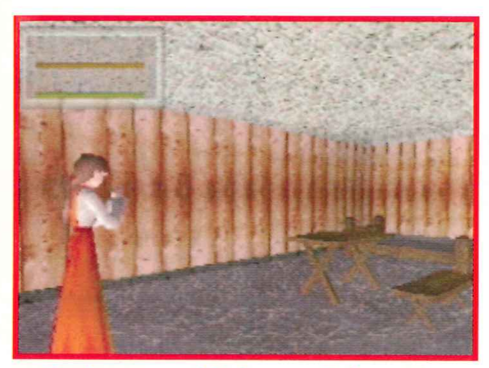
Recoge esas moléculas y te reirás un buen rato.



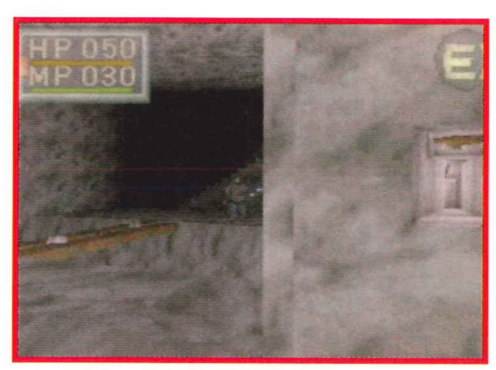
Jefe dos. Sólo te queda uno. ¡Qué pobre!



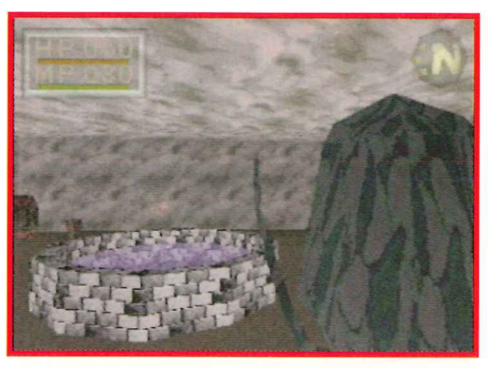
Utiliza tu lanzallamas contra los murciélagos.



Puede que esta vieja dama pueda darnos alguna información de utilidad.

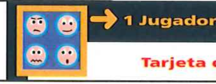



Cuando ese tipejo esté sobre el puente, pulsa el interruptor y se caerá. Uno de los mejores puzzles.



Utiliza los charcos azules para ganar energía. Aunque primero deberías acabar con esas bestias.

**De:** Sony
**Disponible:** Sí
**6.990 pesetas**




Tarjeta de memoria 

Texto: Andy Dyer

# King's Field

Cuando era niño solía tener una pesadilla en la que me levantaba sobresaltado por un ruido que venía del piso de abajo y yo me preguntaba a qué se debía aquel ruido. A través de los cristales de la puerta de entrada podía ver como algo se movía, pero no conseguía distinguir qué era...

Al abrir la puerta me sentía como si hubiese sido succionado por un monstruo o alguna cosa indescriptiblemente horrorosa que me estaba esperando. Yo intentaba volver a la casa, pero una fuerza intangible me retenía, frenando mi avance hacia la salvación. En este momento me despertaba. Actualmente, mis sueños se centran en imágenes mucho más placenteras, pero, para mi horror, *King's Field* ha resucitado todas aquellas viejas sensaciones de impotencia y de terror.

Sin embargo, esta vez la angustia mental no está causada por un sentimiento de muerte inminente. No, en vez de eso, el dolor procede de la constante sensación de estar caminando sobre mermelada y por la certeza de que pronto, como en mi pesadilla, todo esto me llevará a un final escabroso y tendré que volver a pasar por la misma penosa experiencia. *King's Field* es una torpe combinación de *Doom,* a cámara lenta, y un soso juego de rol. Pero tampoco es un juego de rol competente, o no está suficientemente bien programado como para ser un juego de acción decente.

La historia no es nada del otro mundo. Es del tipo Guerrero-en-busca-de-místico-artefacto, la misma basura que un episodio de *Dragones y mazmorras* podría dispensar con cualquier pretexto (un sombrero encantado, forjado con hierro indestructible por una legendaria raza de Enanos, por ejemplo). Todo parece conspirar contra ti de manera que, llegado el momento, tienes que embarcarte en una aventura tú solo; «¡Hurrah! —gritan los programadores satisfechos—, para qué crear un gran festival de aventuras».

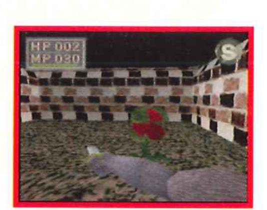
La perspectiva en primera persona elimina la necesidad de un complejo personaje animado en pantalla. La única oportunidad que tienes de adquirir conciencia de ti mismo es cuando atacas y un brazo, daga en mano, aparece en tu campo de visión. Teniendo en cuenta que ésta es la única animación que se da, pensarás que debe tratarse de un brazo imponente, o que, como mínimo, es muy diestro en sus ataques. Pues no. En vez de eso, una especie de salchicha asquerosa entra lenta y torpemente en pantalla en un único y patético movimiento de puñal. Aunque, ¡cómo no!, cuando escoges otra arma la animación cambia y el brazo/salchicha entra en acción de forma un poco distinta.

Pero no seamos tan duros, más adelante puedes usar magia. Por ejemplo, el Hechizo del Viento o el Hechizo del Fuego. Utilízalos y un gracioso efecto gráfico diminuto sale disparado hacia el enemigo. Sin embargo, no se produce ninguna explosión, así que sólo sabrás que le has dado si ves que el tipo empieza a tambalearse.

Y para seguir con el mismo tema, los enemigos, en general, son la parte más impresionante del juego en cuanto a gráficos se refiere. Están bien animados y tienen un tamaño considerable, incluso intimidan un poco, al menos hasta que te das cuenta de que son desespera-











El pescador está infectado por algo que hay en la isla y no puede irse. Conmovedora combinación de pesca con caña y magia negra.




Eso es un faro y en lo alto puedes encontrar un hechizo. Buena suerte.



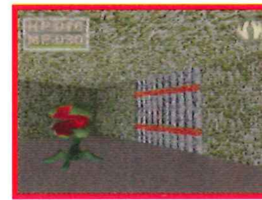

Deberías acoger esta cosa con los brazos abiertos o huir despavorido.













damente lentos y de que cargártelos sólo es una cuestión de estrategia simple: vas rápidamente por detrás y les golpeas hasta que están muertos. ¿Qué pasa? ¿Es que la muerte es algo tan sencillo? No. Es que los enemigos son completamente estúpidos. Están programados para girarse hacia ti sólo cuando entras en una habitación, de aquí la efectividad del método de correr detrás de ellos y atacar. Pero para compensar su falta de capacidad de combate, los creadores han optado por colocar siempre dos o tres juntos.

El resultado es que mientras te acercas a uno de ellos a gran velocidad y le das, los otros sencillamente se giran hacia ti y te pegan la clásica paliza. Entrañable. Otro de los efectos que puedes conseguir es el de ganar la batalla: tienes que correr hacia el interior de la habitación, echar un vistazo rápido y salir por patas con la esperanza de que ellos se alejarán distraídamente dándote la oportunidad de entrar otra vez y volver a hacer lo mismo. Pero ¡oh sorpresa!, en algunas habitaciones los enemigos reaparecen incluso después de haberlos matado.

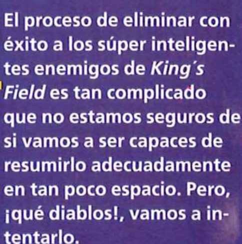
En cuanto a los elementos de juego de rol podría decirse que, en el mejor de los casos, son justificables. Éstos se reducen a la existencia de unos «Hit Points™» y a que tienes que equiparte con armas en vez de irlas seleccionando con los botones. Esto nos lleva directamente al tema de los gráficos.

Los decorados son oscuros y tristes. Te gustaría pensar que es una forma de darle un poco de ambiente, pero en realidad resulta ser una fachada porque, de hecho, el paisaje es más bien pobre. La tónica general viene marcada por unos cuantos mapas de textura en forma de ladrillo, habitaciones rectangulares y pasillos rectilíneos, con algún esporádico efecto de agua o un techo curvado para romper la monotonía. Lo ridículo es que, a pesar del escaso detalle, todo se mueve y funciona a un ritmo exageradamente lento. Sí, hay un botón para correr, pero, en el mundo de *King's Field*, «correr» significa «caminar» y «caminar» significa «¿seguro que me funciona el joypad?».

Después de haber evaluado cuidadosamente todas las palabrotas que nos inspira este juego, lo máximo que podemos decir es... ¡Hngghrh!



## Puñalada trapera



**El proceso de eliminar con éxito a los súper inteligentes enemigos de *King's Field* es tan complicado que no estamos seguros de si vamos a ser capaces de resumirlo adecuadamente en tan poco espacio. Pero, ¡qué diablos!, vamos a intentarlo.**

**Paso 1 – Aquí está el enemigo, te está mirando, listo para desencadenar todos sus temibles poderes contra ti. Escucha atentamente...**

**Paso 2 – Muévete hacia un lado. ¿Captas? Vale.**

**Paso 3 – Corre hacia delante. ¿Sigues el hilo?**

**Paso 4 – Gira un poco y entonces golpea repetidamente hasta que el enemigo esté muerto. ¡Caray!, es un milagro que hayamos burlado a un oponente tan astuto e ingenioso.**



## Puntuación

### Acción

| | |
|---|---|
| Jugabilidad | 1 |
| Originalidad | 2 |
| Adictividad | 3 |



### Gráficos

| | |
|---|---|
| Animación | 2 |
| Efectos | 3 |
| Presentación | 2 |



### Sonido

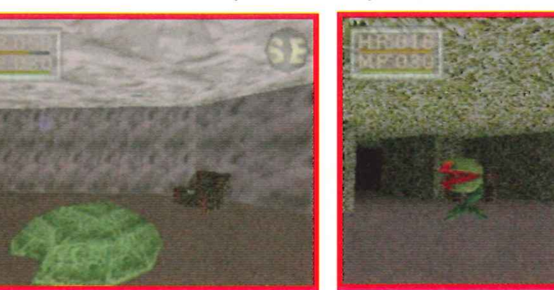
| | |
|---|---|
| Música | 2 |
| Efectos | 2 |
| Ambientación | 3 |

Podríamos estrujar *King's Field* para intentar sacar algún aspecto positivo, pero no vale la pena porque es un juego realmente pobre. ANDY

PlayStation Power

**3**

Valoración: 2/5





Esta parcela de paisaje está bastante bien... todo lo contrario que el resto.



No entres en el cementerio o los fantasmas cabezones te pillarán.







## ¡Pifiada!

**En *AS CE*, como en todos los simuladores de fútbol, abundan las pifias, pero la mejor de todas es la mágica reaparición de los jugadores. Elige a un jugador cuyo *sprite* sea fácilmente reconocible y sustitúyelo. En pocos segundos lo tendrás de nuevo en el terreno de juego, ocupando el cuerpo del jugador del extremo.**


Cuando el juego esté parado, cambia a Wright por cualquier otro.


Aquí lo tenemos. ¡Venga muchacho, métete en el túnel de vestuarios!


Abracadabra, aquí lo tenemos de nuevo. ¡Vete!

**De:** Sony/Gremlin
**Disponible:** Sí
**6.990 pesetas**


2 Jugadores


Tarjeta de memoria

Texto: Sean Atkins

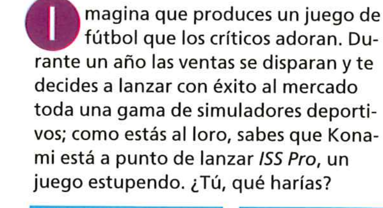
# Actua Soccer
## Club Edition

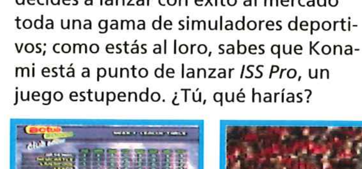
Imagina que produces un juego de fútbol que los críticos adoran. Durante un año las ventas se disparan y te decides a lanzar con éxito al mercado toda una gama de simuladores deportivos; como estás al loro, sabes que Konami está a punto de lanzar *ISS Pro*, un juego estupendo. ¿Tú, qué harías?

¿Contraatacarías con una secuela de tu juego mucho mejor, algo impecable que redujera a cenizas al *ISS Pro*, o te limitarías a eliminar a los equipos internacionales para sustituirlos por los de la Premier League? La opción hacia el éxito te parece obvia, pero en Gremlin se han decidido por la segunda tendencia. Intentan llenar sus bolsillos sin hacer mucha inversión.

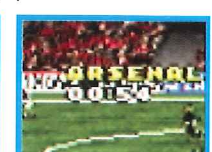
*Actua Soccer Club Edition* depara pocas sorpresas. Es calcado a *Actua Soccer,* pero con la diferencia de que los equipos que aparecen son de la liga inglesa. Y no ofrece nada más. A no ser que se tengan en cuenta las fotos de los jugadores de la Premier League, que se han añadido para mayor disfrute de los aficionados (yo me quedo con las colecciones de cromos que hacía cuando tenía 14 años), y la voz del comentarista (que tuvo que desplazarse de nuevo al estudio de grabación) presentando los nombres de estos mismos jugadores; el resto de comentarios, siempre tan repetitivos, no cambia, por lo que no creemos que las «mejoras» aplicadas al juego merezcan el desembolso de las 6.990 pesetas que cuesta. Sin embargo, seguro que todavía anda suelto por ahí

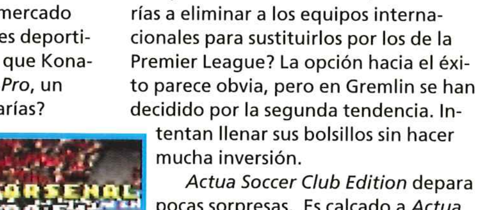








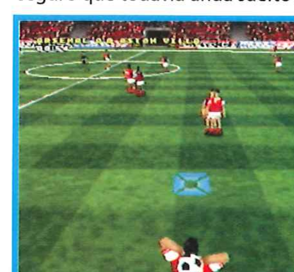




Simon Says practica la fuerza bruta.



Éstos deben ser los creadores tratando de atraer a la audiencia americana.


«Creo que puedo volar. ¡Qué alguien se percate, por favor!»


Vaya hombre, los primeros gemelos siameses en equipos diferentes.



## ¿Por qué? ¿Por qué?

**Dejemos una cosa clara. La etiqueta de simulador no quiere decir que se deban incluir en el juego todos y cada uno de los aspectos de aquello que se simula. Los simuladores de tenis no te obligan a sentarte a esperar a que los jugadores descansen durante 30 segundos cada dos juegos, y los *shoot 'em up* no requieren una licencia de armas. Entonces, ¿por qué en *AS CE* hay que esperar a que los jugadores hagan su entrada en el terreno de juego con una parsimonia insufrible? ¡Es un juego!**

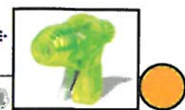

El pitido del árbitro ha sonado y los jugadores comienzan a...

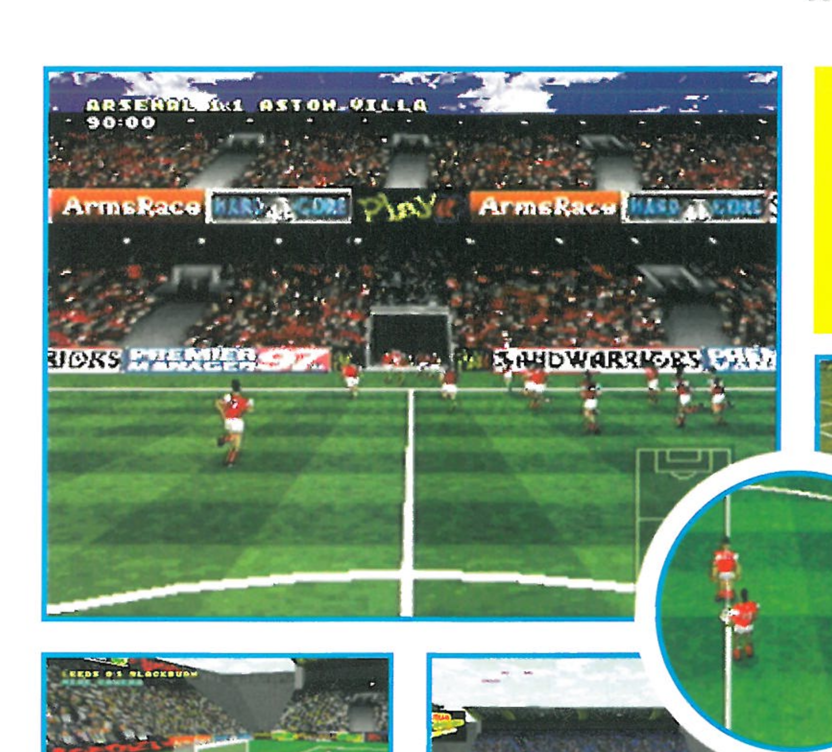

... salir del campo. ¡Tardan un montón! No se puede saltar esta parte...


... hay que esperar hasta que haya salido el último.


Y ahora, a esperar otro tanto hasta que vuelvan a salir.








algún fanático del fútbol consolero que pasó de comprar la primera parte de este juego simplemente porque no salía su equipo. Allá ellos con lo que hagan...

Lo que más sorprende de esta actualización es que se ha quedado anticuada con apenas un año de vida. El género ha avanzado una barbaridad, gracias, en parte, a las mejoras introducidas en las últimas entregas de *FIFA* y, sobre todo, a la electrizante jugabilidad de la aclamada serie de *ISS*, que se ha convertido en ejemplo a seguir por todos los simuladores de fútbol. En comparación con sus contemporáneos, *Actua* parece obsoleto. El realismo se sustituye por innovación y, al igual que le pasa a la actualización de *adidas Power Soccer,* los partidos parecen vacíos, sin sentido, podría decirse que son demasiado infantiles. No estaría bien por nuestra parte redactar aquí una lista de todo lo que debería haberse cambiado para que la secuela funcionara, pero para aquellos que ya conocen el original tenemos que decir que no se han subsanado los fallos y omisiones que resultaban tan molestos (nada más incordiante que las opciones de perspectiva). Y además sólo aparecen 20 equipos. Se han pasado.

> **Lo que más sorprende de esta versión es que se ha quedado anticuada con apenas un año de vida**

Vale, quizá estemos siendo demasiado duros con los chicos de Gremlin (de hecho ya están trabajando en el auténtico *Actua Soccer 2*), pero es que en lugar de crear un competidor para *FIFA*, que como todo el mundo sabe era el objetivo principal del *Actua* original, HAN CREADO UN MONSTRUO, una pobre caricatura de *FIFA* y un pariente muy, muy lejano de *ISS*. No sé como a los de Gremlin se les ha ocurrido pensar que la gente pagará lo que piden por este juego, que no aporta nada nuevo, cuando el *Actua* original está a punto de sumarse a la línea Platinum de Sony. Quizá hubiera triunfado en el mundo del PC y a un precio moderado.




## Perspectivas no muy acertadas

**Lo que todo el mundo espera, un montón de enfoques para escoger, ¿no? Pues no. Uno solo que funcionara bien sería mejor que 20 como éstos.**



La cámara del gol no va bien si estás en la parte alta del campo.



Esta vista hacia atrás huele a chamusquina.



Las neuronas de tu cerebro fliparán si pretendes realizar un pase.



La cámara de la línea de banda hace que los goles parezcan basura.



Genial en un contraataque en solitario. Inútil para otra cosa.



No te compraste una PlayStation para juegos de Súper Nintendo



## Puntuación

### Acción
- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

### Gráficos
- Animación
- Efectos
- Presentación

### Sonido
- Música
- Efectos
- Ambientación

¿*Actua Soccer* con clubs? ¿Qué podría ser mejor? Bueno, pues *ISS Pro* e incluso *ISS Deluxe*. Pequeños retoques y nuevos equipos no consiguen más que hacer que parezca pasado de moda. SEAN

**5**

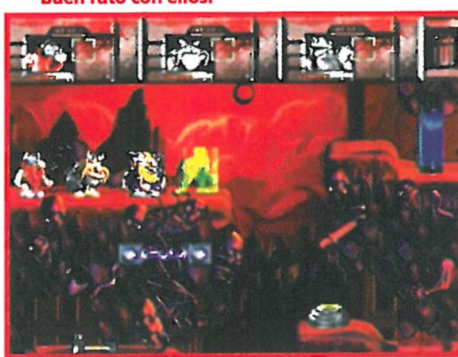
Valoración

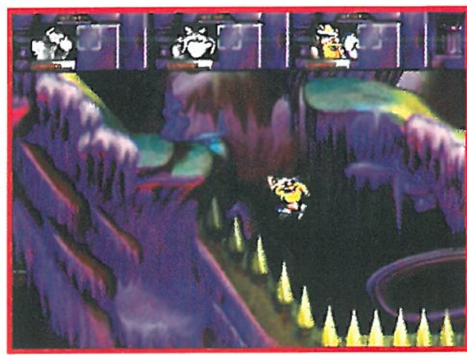





Baelog, El Fiero posee un brazo extensible muy útil para coger objetos difíciles de alcanzar.

Los vikingos forman un gran equipo. Te ríes un buen rato con ellos.





Los vikingos son unos tipos muy duros, pero aquí sospecho que *eso* les hará llorar como niños.

De: Virgin/ Interplay

Disponible: Sí

8.490 pesetas


1-2 Jugadores

Tarjeta de memoria


Texto: Iain White

# Lost Vikings 2

El título evoca aquellas imágenes en que Tony Curtis y Kirk Douglas correteaban semidesnudos en busca de aventuras, retando a cualquiera, vacilando con sus sonrisas sarcásticas y luciendo sus bucles dorados y su piel bronceada.

Un mundo poblado de bellas princesas, esqueletos danzantes y enormes naves de vela sacadas de *Lucha de titanes* y quizás, también con cierto aire de *El vellocino de oro*.

Virgin/Interplay le da un giro muy interesante a la típica fórmula plataforma/ puzzle, en un juego súper original, que apareció hace un tiempo en el ya olvidado mundo de 16 bits. Controlas a tres personajes con habilidades diferentes que colaboran en la resolución de los puzzles. Tu objetivo es encontrar varias pociones que sirvan para sobornar a una bruja buena para que te teletransporte a un nivel superior. Nuestros tres héroes, Eric, El Veloz; Olaf, El Fornido y Baleog, El Fiero deben luchar contra una serie enorme de obstáculos usando todo el poder de su inteligencia, su fuerza y su «flatulencia gástrica».

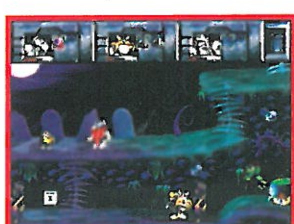
Cada uno de nuestros cornudos y melenudos héroes tiene capacidades diferentes que sus otros dos colegas no poseen. Esto fomenta la ética del trabajo en equipo y resulta ser el aspecto más interesante del juego. Cuando el vikingo que has escogido se estanca en una situación difícil, sólo tienes que seleccionar a uno de sus compañeros para que le eche una mano.

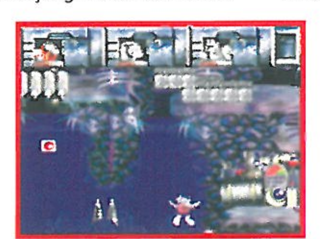
Eric, El Veloz puede saltar y nadar bajo el agua. Gracias a su cabeza, estratégicamente situada encima del cuello, es capaz de destrozar muros a cabezazos, y con sus botas-cohete puede subir hasta el cielo. Es el más rápido y furioso de los tres. Lo malo, y es bastante malo teniendo en cuenta que es un vikingo, es que no puede protegerse del fuego enemigo ni usar armas. Sin embargo, Baelog, El Fiero puede blandir su espada por él. Además, éste tiene adaptado un enorme brazo biónico que le permite aferrarse a los obstáculos del techo.



Baelog se encuentra bloqueado, mientras el barbudo Eric lo contempla confundido. ¿Cuál debe ser la solución?









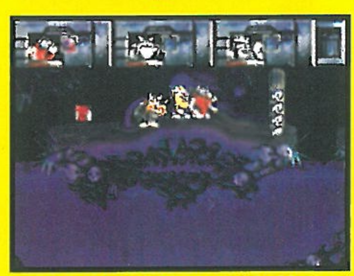


Olaf empequeñecido se mete en huequecitos.



No bromees con el pez o le servirás de desayuno.

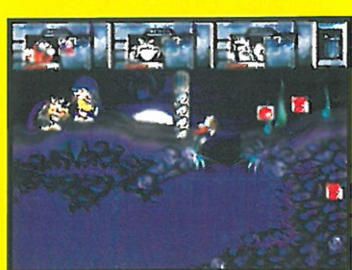
## Trabajar en equipo puede ser muy bonito



Los vikingos tienen que desbloquear el puente desde el extremo opuesto.



Rápidamente, Eric es enviado a nadar bajo el agua hasta el otro lado.

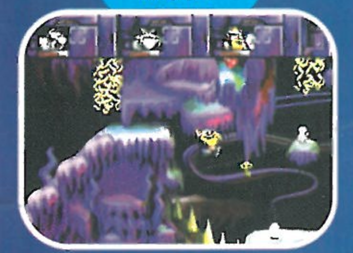


¡Damos gracias a los dioses por las botas del súper fuerte Eric!

## Habilidades especiales

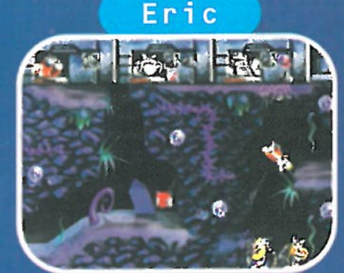
Cada uno de los tres vikingos tiene una capacidad muy especial. Si trabajan juntos, estas habilidades pueden resolver cualquier problema que se presente.

### Olaf



Olaf puede usar su escudo como paracaídas. Y como escudo, claro.

### Eric



Eric puede alzarse con sus botas-cohete. También puede nadar.

### Baelog



Baelog se cuelga del techo gracias a su brazo biónico.

Lástima que, a pesar de estas habilidades, Baelog sea un poco besugo y no pueda saltar o protegerse contra las armas. Pero no pasa nada, porque Olaf, El Fornido es un hacha en ese aspecto. Lleva un enorme escudo que le protege a él y a los otros vikingos del fuego enemigo. También es capaz de reducir su tamaño a la mitad para colarse por pequeños agujeros y túneles, y puede flotar en el aire como una mariposa utilizando hábilmente su escudo a modo de paracaídas. Pero la verdadera ventaja de este vikingo reside en sus pantalones. Olaf tiene el extraño don de atravesar los suelos a base de expulsar flatulencias. ¡Lo que oyes!

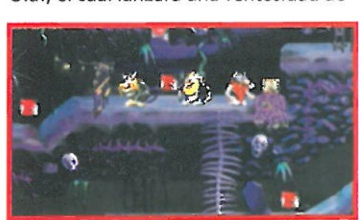
El juego de puzzles funciona de la siguiente manera. Los tres vikingos están situados detrás de una puerta cerrada, pero hay una llave en el agua, protegida por bolas de fuego y custodiada por un esqueleto que vaga por ahí. ¿Qué debes hacer? Primero, envía a Baelog para que desenvaine su espada y acabe con el esqueleto, entonces selecciona a Eric, que se sumergirá en el agua y cogerá la llave. Una vez hecho esto, dale la llave a Olaf, el cual lanzará una ventosidad de alegría y se encogerá para acceder al ojo de la cerradura y abrir la puerta. Y ¡ya está!, o casi. Estás muy cerca de resolver el puzzle y completar otro nivel. Las intenciones de los maquiavélicos diseñadores son evidentes en casi todo el juego. Hay algunos escenarios que parecen realmente infranqueables y, al final, conseguir descubrir cuál es la combinación correcta de selección de vikingos resulta ser una experiencia muy gratificante.

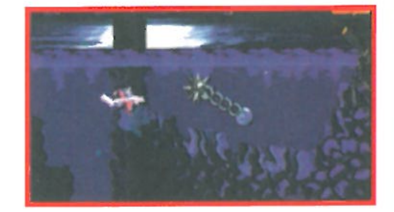
Baelog, Eric y Olaf pueden conversar entre ellos y hablar con una amplia selección de personajes del juego. En niveles superiores uno de los componentes del equipo original puede sustituirse por un personaje secundario, como un lobo que aparece en el nivel cuatro. Estos personajes poseen habilidades y debilidades adicionales, lo que abre un mundo lleno de nuevas posibilidades para resolver los puzzles.

Los gráficos están bellamente prerrenderizados y todo está recubierto con una buena dosis de humor, añadida a través de comentarios que van narrando la historia y que, combinados con las imágenes, le dan al juego una atmósfera cómica y ocurrente. Lo único que se puede criticar es que cuanto mayor es el tamaño de los niveles, mayor es también la dificultad para localizar e intercambiar a un vikingo por otro.

Sin embargo, esto es criticar por criticar, porque *Lost Vikings 2* es una pasada, desde el principio hasta el final. Fácil de aprender, un reto para dominarlo y difícilmente criticable.

Si a esto le añadimos su opción dos jugadores, tenemos un sólido paquete de acción que pone a prueba tu inteligencia y que te mantendrá ocupado durante bastante tiempo.





Imagina qué habilidades especiales del vikingo se necesitan para resolver los puzzles, y en qué orden preciso hay que combinarlas.



Bueno, y ahora, ¿qué es esto? ¿y si pulso este gran botón rojo?



... el puente levadizo baja. Me encanta que los planes salgan bien.

## Puntuación

### Acción

- Jugabilidad
- Originalidad
- Adictividad

### Gráficos

- Animación
- Efectos
- Presentación

### Sonido

- Música
- Efectos
- Ambientación

Una plataforma alternativa llena de la acción típica de las plataformas y de los puzzles. Personajes adorables unidos y un ingenioso trabajo en equipo hacen de *Lost Vikings 2* un buen golpe de efecto. IAIN

**8**

Valoración



Olaf también puede abrirse paso a ventosidades a través de las plataformas.



Este dragón se puede manejar en unos cuantos niveles.



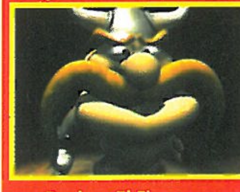


Si reúnes los ingredientes, la bruja te lanzará un hechizo.



## Señoras y señores les presentamos a los vikingos

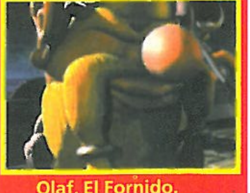
Aquí están... los vikingos. Pero, ¿quién es quién?



Baelog, El Fiero. Sabe luchar bastante bien.



Eric, El Veloz. Puede saltar y nadar.



Olaf, El Fornido. Puede encogerse y defender.

# Trash It



De: New Software Center/GT Interactive — Disponible: Junio




Tan simple e infantil como Barrio Sésamo.

Destrozar viejos pedazos de chatarra y aspirar después los escombros no parece una idea muy adecuada para un videojuego, pero alguien ha decidido que sí, y... dicho y hecho.

En *Trash It* deberás meterte en la piel de un trabajador gordinflón que se dedica a viajar por cada nivel aplastando ladrillos, tuberías, neveras oxidadas y lavadoras inservibles. Así, consigues liberar pequeñas mazas que en el juego se llaman *Timmies*. ¿Lo captas? Vaya, que los creadores del juego se han dejado por lo menos la mitad de su materia gris al concebir el argumento.

**Quizá deberías parar de preguntarte cuál es el propósito de semejante locura de juego y decidirte por otro**

Bueno, a lo que vamos, una vez liberados estos *Timmies* puedes hacer dos cosas: aspirarlos directamente o atizarles primero un buen golpe en la cabeza, antes de aspirarlos, para conseguir puntos *Timmy*. Cuantos más puntos *Timmy* consigas, mayor será el crédito que tendrás para comprar en la tienda Maza martillos más grandes y destructivos.

Demasiado complejo para pillarlo a la primera. De todos modos, la aparente complejidad de tu trabajo queda totalmente en entredicho por culpa de unos gráficos simplones y un tanto horripilantes. Nadie pone en duda que la tarea que has de realizar suponga un desafío muy complejo, pero uno acaba preguntándose por qué tiene que ser así cada treinta segundos.

Al principio el juego es bastante fácil. En cada nivel juegas contra el reloj y pululas por la pantalla destrozando todo lo que encuentras, aspirando cada *Timmy* que se cruza en tu camino y esperando a que suene la campana final que te permita escapar del nivel. Pero la cosa no tarda en animarse y hacerse más enrevesada. Algunas montañas de chatarra pueden acabar sepultando a nuestro héroe del martillo pilón, así que deberías intentar que esa masa de carne oscilante, que es el protagonista, se encarame hasta la cima de esas pilas de porquería para machacarlas sin correr riesgo alguno. Pero ¿habrá tiempo suficiente? ¿Deberías quizá cargar ese cañón que tienes tan a mano para destrozar la montaña de desperdicios de una sola vez? ¿O quizá deberías parar de preguntarte cuál es el propósito de semejante locura de juego y decidirte por otro?

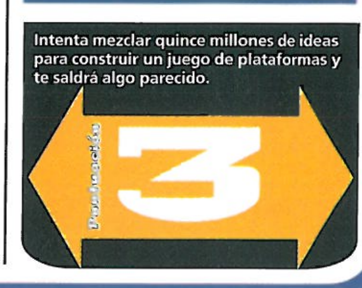



Te lo pasarás mejor jugando con una dentadura postiza.










Intenta mezclar quince millones de ideas para construir un juego de plataformas y te saldrá algo parecido.




# Battle Stations

De: Electronic Arts — Disponible: Sí — Precio: 7.990 pesetas

¿En qué estaban pensando? Lo único que aparecen son barcos y nada más que barcos.

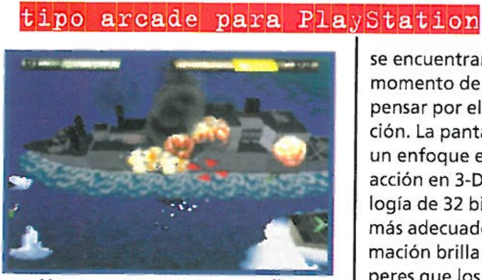
Si alguien intenta convencerte de que esto es una versión de género arcade del clásico juego de la guerra de barcos para lápiz y papel, no le hagas ni caso.

Si por el contrario alguien te aconseja que no se te ocurra, bajo ningún concepto, comprar semejante juego, deberías confiar en sus sabias palabras. No es que se trate de un juego rematadamente malo, pero es que la idea principal se hunde desde los cimientos.

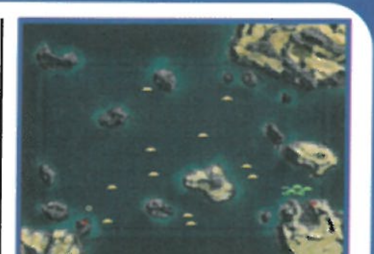
**En la vida real quizá sea fascinante, pero esta acción no se traslada a un juego tipo arcade para PlayStation**

Hay dos áreas principales de juego. La pantalla del mapa te indica dónde se encuentran los barcos y sigue cada uno de sus movimientos. Cuando se encuentran dos barcos llega el momento de cambiar la gorra de pensar por el casco de pasar a la acción. La pantalla cambia y aparece un enfoque en primer plano de la acción en 3-D. Seguro que es tecnología de 32 bits, pero aunque es lo más adecuado para las 3-D, la animación brilla por su ausencia (no esperes que los barcos se muevan mucho). No obstante, y dependiendo del tipo de nave que se vea envuelta en la batalla (cargueros, submarinos, buques, etc.), ambos bandos comienzan a disparar misiles, cohetes y torpedos a su enemigo hasta que uno de los dos acaba hundiéndose. Los coleccionistas de barquitos no estarán muy entusiasmados con esta perspectiva, pero tranquilos, no se trata de meterte en la bañera y destrozar todas tus maquetas en un combate casero. Verse envuelto en una batalla de este tipo en la vida real quizá sea muy emocionante, pero la acción no se traslada con demasiada efectividad a un arcade para PlayStation. Sólo debes sentarte delante de la pantalla y observar el cariz que toma la batalla. Ver cómo dos barcos pesados que apenas caben en un espacio tan limitado intentan con desespero lanzar más cohetes de los que el enemigo es capaz de soportar, no se ajusta a lo que nosotros entendemos por acción trepidante o pura adrenalina.

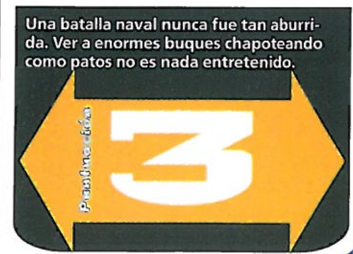
Si los aspectos estratégicos fueran más atractivos podría haber llegado a ser un juego decente. Después de todo, no son pocos los «estrategas» que pueblan nuestro particular mundillo, aunque no se basa en la estrategia, sino en la acción, y ahí es por donde hace más aguas que el *Titanic*, que en paz descanse.



Y, ¿se supone que esto es divertido? Pero, ¡si sólo son un montón de barcos!








Una batalla naval nunca fue tan aburrida. Ver a enormes buques chapoteando como patos no es nada entretenido.



Go To: http://www.zinco.es/playstationpower

Ediciones Zinco

http://www.zinco.es

Acerca de las publicaciones...

El número 1 de *PlayStation Power* ha sido un éxito rotundo, pero como no nos gustaría permanecer en la cima del éxito en solitario, queremos estar en contacto con vosotros de la forma más instantánea: muy pronto, nos podrás hacer llegar tus ideas, críticas, trucos y sugerencias a la velocidad del baudio, porque el Web de la revista independiente de PlayStation está a punto de caramelo. **¡Navega hacia nosotros!** Nuestras coordenadas son **http://www.zinco.es/playstationpower.**

Y, cómo no, puedes seguir enviando tus cartas a:

***PlayStation Power***
**Ediciones Zinco**
Aragón 182, 9.º A
08011 Barcelona

http://www.zinco.es

¡La revista independiente de PlayStation que esperabas!

¡Sólo examinamos versiones acabadas

PEQUEÑOS TRUCOS DESTRUCTION DERBY 2 TOBAL NO. 1 LEGACY OF KAIN PORSCHE CHALLENGE

Este mes en PlayStation Power...

¡Goool!

International Superstar Soccer Pro

¡Gana!

Uno de los 20 juegos ISS Pro

PlayStation Power

# ¡Ahora en el Web!

# CARTAS




**Éstas son las páginas que dedicará *PlayStation Power* a vuestras cartas. En ellas podéis explicarnos sugerencias, problemas con la PlayStation y, en definitiva, todo aquello que se os ocurra. Mandad vuestros escritos a Ediciones Zinco, *PlayStation Power*, Aragón 182, 9.° A, 08011 Barcelona o a nuestra dirección electrónica: anacris@zinco.es, incluyendo vuestro número de teléfono. De momento, ahí van algunas cartas que ya nos han enviado nuestros lectores.**

## Tarjetas de registro

**Querida *PlayStation Power*:**

**Hace ya cuatro meses que poseo una PlayStation y hace el mismo tiempo que mandé la tarjeta de registro que incluía para que Sony me enviara información y demos (según ponía en la misma tarjeta). El problema está en que no me llega ni a mi ni a mis amigos y alguno hace ya más de medio año que la envió. ¿No nos estarán tomando el pelo? Sabemos que tiene que llegar a Gran Bretaña, pero... ¿llega algo, en realidad? ¿Qué nos enviarán?**

**Hemos llamado a Sony, pero no nos han solucionado nada. Me ha pasado lo mismo con Psygnosis.**

**Manuel Alonso Parejo**





Atendiendo a tu petición, nos hemos puesto en contacto con el personal de Sony y nos han explicado que, efectivamente, la tarjeta de registro que acompaña la PlayStation debes mandarla a la dirección que se indica en la misma. Intenta recordar la dirección a la cual la enviaste porque son muchas las personas que han dirigido sus tarjetas de registro a Sony, en Madrid, de manera equivocada. Si es así no desesperes porque los chicos de Sony harán de ángel de la guarda. Debido a que como tú bien dices la dirección central está en Londres, ésta debe centralizar y coordinar todas las peticiones que se hacen procedentes del resto de países y, por lo tanto, puede ser que tarden un poco en enviártelas, incluso meses, así que... paciencia amigo que pronto llegará tu turno. Respecto a qué es lo que van a mandarte es exactamente lo que se indica en la tarjeta de registro: demos de juegos.

## Frenos en una canoa

**¡Hola!, me dirijo a vosotros porque me encanta leer las respuestas que dais a vuestros lectores y al final he decidido salir de mi concha y escribir yo mismo. Me gustan mucho los juegos de rol. Hace poco me compré uno llamado *King's Field* porque ya estaba hasta el gorro de esperar la continuación de *Final Fantasy VII*. Me encantó por su magnitud y por su naturaleza adictiva. Incluso aunque me quedara bloqueado en algún nivel, ya daría mi dinero por bien empleado. Si no es mucho pedir, me gustaría que consideráseis la posibilidad de hacer un análisis o, por lo menos darme algunos consejos, porque el manual de instrucciones de este juego es tan útil como un freno de mano en una canoa.**

**Rafael García**



*Final Fantasy VII*

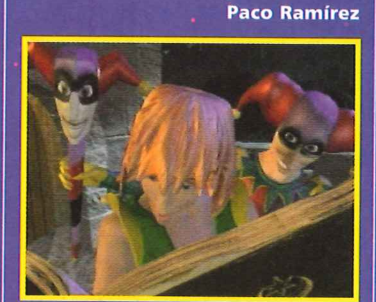
Tus deseos son órdenes para nosotros, así que en la sección *A Examen* que te ofrecemos en este número, en las páginas 38 y 39, podrás ver cumplidas tus expectativas. Con *King's Field* ocurrió algo por desgracia habitual en la gran industria: la salida a la venta de este juego se avanzó dos semanas respecto a la fecha prevista para Inglaterra, mientras que en España se cumplió el calendario de lanzamientos a rajatabla. Algunos de vosotros, sin lugar a dudas los más ansiosos, debisteis adquirir vuestro juego en Gran Bretaña antes de que lo pudiéramos analizar en *PlayStation Power* (¡ay, pillines!). A veces las compañías distribuidoras nos envían las copias acabadas de los juegos apenas un par de días antes de que éstos salgan a la calle. Pero éste no es el caso. Te hemos visto el plumero, Rafa.

## Lo más parecido a Zelda

***Querida PlayStation Power:***

**¿Me podéis ayudar? Mi juego preferido de entre todos los que conozco es *Zelda*, para SuperNintendo, y necesito saber si hay algo para la PlayStation que se le parezca. He oído hablar de *Alundra*. ¿Cómo está? ¿Sabéis si saldrá una continuación de *Pandemonium* o de *Fade to Black*? Espero que podáis ayudarme.**

**Paco Ramírez**



*Pandemonium*: ¿mejor que *Crash Bandicoot*? No lo creemos.

Bueno, son muchas preguntas a la vez. *Zelda* fue un gran éxito en SuperNintendo porque reinventó el género del juego de rol y lo acercó a una audiencia más amplia. Lo que tú quieres no es un clon de *Zelda* sino un juego que consiga lo mismo. Y ese juego, amigo mío, es *Final Fantasy VII*. Pronto examinaremos en profundidad la versión japonesa de este juego, como adelanto del análisis completo de la versión inglesa. Sólo para mantenerte informado. En estos momentos, los juegos que más se parecen a *Zelda* son *Suikoden* y *Legacy of Kain*, aunque ninguno de los dos tiene el fabuloso sentido de la historia que tenía *Zelda*. De todos modos, vale la pena que les eches un vistazo. *Alundra* tiene buena pinta, pero todavía faltan meses para que llegue.

En cuanto a *Pandemonium*, *Pandemonium 2* está previsto que salga por Navidad. Esperamos que no sea otro caso de más de lo mismo.

Todavía no podemos decirte nada sobre la continuación de *Fade to Black*, pero, ¿has probado *Tomb Raider*? Deberías hacerlo.

## ¡Vaya guapada!

**¿Cómo estáis?, he leído algo sobre un nuevo joypad analógico. Parece una pasada y, ¡yo quiero uno! Me preguntaba cuándo saldrá a la venta y cuánto puede costar. ¿Lo habéis probado? Y... ¿qué?, ¿cómo va? También me gustaría saber si es compatible con alguno de los que existen en la actualidad, como por ejemplo, *Tomb Raider*.**

**Otra cosa más, ¿qué juego de rol me podríais recomendar? Os lo pregunto porque estoy pensando en comprarme *Broken Sword*.**

**Samuel Morón**

Actualmente sólo hay un juego que pueda usar un pad analógico. Sí, sólo uno. Y, además todavía tiene que salir. Será *Tobal 2*, una versión mejorada de *Tobal No.1*, evidentemente. Fíjate en que le han sacado lo de *No*. Suponemos que por miedo a que sonara a segundón, o sea, peor que el juego original. El aspecto vibrante






Uno de los fuertes golpes de Tobal 2.

del pad se usa para indicar los impactos. El otro juego de Square, que está por llegar, *Grand Champions Rally*, también utilizará este joypad. Esta vez los controles analógicos servirán para conseguir un dominio preciso del motor. Otro juego que puede que lo use será el próximo juego de Sony, un *top secret* en 3-D. Y, en lo que se refiere a los juegos ya existentes, no pueden utilizarlo porque no cumplen las condiciones para hacer vibrar el pad y no pueden comprender la información analógica que producen las teclas al ser pulsadas. De momento, este pad sólo está a la venta en Japón.

Por lo demás, *Broken Sword* está bien pero es un poco lento y torpe. Nosotros preferimos *Suikoden*, que se parece más a un arcade y es más entretenido y, también, *Legacy of Kain*.

## Todo un pedazo de tecnología

**Querida *PlayStation Power*:**

**Hace poco que mi hermano se ha comprado una PlayStation. Yo nunca he sido una entusiasta de los ordenadores ni de las máquinas de juegos pero después de verle jugar a *FIFA 97*, *Wipeout 2095*, *Formula 1*, *Die Hard*, *Ridge Racer Revolution* y *Tekken 2*, creo que ¡es una pasada! Tiene unos gráficos geniales, buen sonido y está muy bien diseñada. Me encanta jugar con la PlayStation y también hablar de juegos con los tíos. Pienso que no soy ningún marimacho por ello pero es que esto es todo un pedazo de tecnología. A mi hermano le costaba mucho convencerme de que jugara a algún juego y ahora lo que le cuesta es conseguir que deje de jugar. He notado que en las revistas de juegos raramente se reciben cartas de chicas lectoras, ¿es qué soy la única chica que tiene una PlayStation?**

**Lucía Cruz**

¿No deberías haber enviado tu carta a Sony? No, por supuesto que no eres la única lectora. Muchas chicas encantadoras leen también nuestra revista; algunas incluso nos han enviado fotos que han causado verdaderos estragos entre la población masculina de nuestra redacción.

## PlayStation 2

**Querida *PlayStation Power*:**

**en vuestra revista número 1, en la sección *Cartas*, he leído que la PlayStation 2 va a aparecer, más o menos, en 1999. He decidido que no voy comprar esta nueva PlayStation hasta, como mínimo, un año después de que salga a la venta, considerando que la primera PlayStation bajó de precio sólo unos meses después de su lanzamiento. Otra razón por la cual no me precipitaré comprándola es que la PlayStation ha tardado un año en producir juegos como *Wipeout 2097* y *DD2* que, por otra parte, deberían haber existido desde el principio. Si la máquina sale en 1999, lo más probable es que estos juegos se estén planificando ahora, ¿no creéis?**

**Un tercer motivo que me induce a no comprarla rápidamente es que si las historias de Super-Nintendo y MegaDrive llegan a alguna parte, el precio del software de la PlayStation debería bajar en picado durante los meses entre el debut de PlayStation 2 y el fin del apoyo y la publicidad a la PlayStation original. No nos precipitemos a comprar los juegos ahora, ¡esperemos al 2000! Además, existe el Nintendo 64. Después de unos 18 meses, el Nintendo 64 podría haber establecido una buena base y una atractiva biblioteca de verdaderos juegos de 64 bits. Si los primeros juegos de la PlayStation son sólo de 32 bits, más algunos avances gráficos espectaculares, con el tiempo, la Nintendo 64 puede llegar a resultar más atractiva. ¿Por qué tendrían los propietarios de la PlayStation que abandonar su máquina y los juegos que tanto les ha costado coleccionar por esa próxima gran aparición?**

**Personalmente, pienso que si Sony hubiera diseñado la PlayStation para que se pudiera actualizar, de la misma manera que un PC, pudiendo acoplar un lector CD más rápido y más RAM y tarjetas gráficas, entonces quizás conseguiría un grupo de consumidores más estable.**

**Néstor Roma**

De tu carta se desprenden algunos aspectos interesantes. Deja de preocuparte por la PlayStation 2. La PlayStation tan sólo ha empezado a demostrar de lo que es capaz, así que disfruta de los fabulosos juegos que van apareciendo cada mes y no pienses sólo en el futuro cuando faltan todavía dos años para que empiece a aclararse qué es lo que va a pasar. ¡Y dos años es bastante tiempo ¿sabes?




**Lo que quieres saber**

¿*Soul Blade* es mejor que *Tekken 2*?
No, pero incluso si tienes *Tekken 2* vale la pena comprarlo porque es estupendo.

¿Se va a rebajar la PlayStation? ¿Debería esperar a comprármela?
No. La próxima bajada de precio no será hasta las próximas Navidades o quizá más tarde y, además, será sólo unas 7.000 pesetas más barata, aunque oficialmente no nos han podido confirmar esta posible rebaja en el precio. Cómpratela ahora y disfruta durante estos meses.

¿Por qué son tan caros los juegos? ¿Dónde va a parar todo el dinero?
Vigila porque seguramente hablaremos de este tema en alguna de nuestras próximas revistas.


DD2 es un excelente juego de carreras.




**Juegos a la antigua usanza, juegos a la antigua, insiste nuestra carta estrella del mes...**

# LA CARTA ESTRELLA

## Sega ha dado en el clavo




¡Hola!, un cordial saludo: es difícil no darse cuenta de la oleada de videojuegos relacionados con la nostalgia que se está extendiendo entre los jugadores últimamente. Valga como evidencia el lanzamiento de títulos del *Namco Museum*. Yo lo encuentro muy bien (al menos para los viejos jugadores como yo) porque nos devuelve a las sensaciones y a la excitación de cuando un videojuego era un fenómeno alucinante.

Los relanzamientos de *Galaga* y *Pacman* están muy bien, pero tengo que decir que los juegos que realmente me gustaría ver son los arcades que tanto nos alucinaban, y que nunca llegaron a entrar en nuestras casas. Cosas como *Chase HQ* y *Double Dragon*. Estos clásicos procedían de unos tiempos en que todas las cualidades que convertían a un arcade en algo realmente grande (colores, velocidad animación, sonido) no funcionaban en nuestros ordenadores y consolas. Siempre se aspiró a la perfección de un arcade, pero nunca se consiguió porque las máquinas eran demasiado sencillas.

Ahora sí, es el momento en que nuestras consolas pueden igualar el poder procesador de aquellas clásicas máquinas de arcade, así que, ¿dónde están las conversiones que consigan esta perfección tanto tiempo esperada? Se han perdido dentro de un agujero negro «retrospectivo».

Sega ha dado en el clavo con su recopilación *Ages*. ¿Qué podría ser más maravilloso que *Outrun*, *After Burner* y *Space Harrier*, todo en un perfecto paquete arcade?

Y, sin embargo, ¡estamos encallados con la maldita *Pole Position*! ¡Venga Sony qué es para hoy! ¿Dónde están nuestros *Chase HQ*, *Rampage*, *Double Dragon*, *Bionic Commandos*, *Operation Wolf*, *Hard Drivin'*, *Gang Wars*, *Renegade* y muchos otros más? Hay un agujero en el mercado esperando a ser llenado y Sega ha empezado a hacerlo.

Yo nunca he tenido celos de los poseedores de una Saturn, pero con el lanzamiento de *Sega Ages* sí que empiezo a tenerlos. Tengo un poco, bueno no, tengo mucha envidia de la suerte que tienen esos tipos. Jugar a esos juegos arcade desde casa siempre ha sido mi sueño imposible, pero ahora existe la posibilidad de que se haga realidad.

Sebastián Espada 

# ¡Suscr

## a PlayStat
## sorteo de 5

**PlayStation Power**

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.845 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.645 ptas. Resto del mundo: 9.645 ptas.)

Nombre y apellidos: ........................................

..........................................................

Calle: ....................................................

Población: ................................................

Provincia: ........................ C.P.: ..................

Teléfono ..................................................



**Forma de pago**

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: .........................................

Caducidad: .................................................

Firma:

**Domiciliación bancaria (excepto extranjero)**

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ......................................................

N.º ............. Población: ..................................

C.P.: ...................... Provincia: ......................

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(clave del banco) (clave y número de control de la sucursal) (n.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: .........................................

de la cuenta o libreta: .....................................

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

**Firma del titular**

............., a .............. de .......... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)



Recorte por aquí




**Remite el boletín adjunto por carta o fax a:**
**EDICIONES ZINCO, S.A.**
**Avda. de Roma, 157 - 9.º**
**08011 BARCELONA**
**Tel: (93) 453 04 85**
**Fax: (93) 323 72 37**

# ¡bete!

## ion Power y participa en el paquetes compuestos por:













## 6 fantásticos juegos de la línea Platinum de Sony PlayStation:

**Battle Arena Toshinden, Ridge Racer, Tekken, Air Combat, Wipeout y Destruction Derby**


Yaroze
INICIO
SONY
PlayStation
POWER
OPEN
Yaroze
¿Misión
Sí
Ayuda





# ¿Misión Imposible?

**Tu misión es decidir si vas a usar la nueva Net Yaroze PlayStation de Sony para programar el próximo n.º 1 en todas las listas. ¿Pan comido o misión imposible? Daniel Griffiths lo investiga...**

No son 64 bits. No es la respuesta de Sony al Nintendo 64. Pero ES una pieza de hardware súper interesante, la trascendencia de su llegada es alucinante y puede que incluso te haga famoso. Todo suena demasiado bien para ser verdad. Ya has visto las fotos. Has leído historias. Has invertido un montón de tiempo en escuchar entrevistas soporíferas a enteradillos y ahora, cuando el sistema Net Yaroze, totalmente acabado, sale a la venta en Inglaterra, la pregunta sigue en pie. ¿Qué es la Net Yaroze y qué tiene de bueno?

La Net Yaroze (léase *Yah-Row-Zay*) cuesta unas 127.000 pesetas (sólo la puedes adquirir vía Inglaterra por 550 libras) y te permite programar tus propios juegos.

Parece que la Net Yaroze marcará el comienzo de una nueva era de creatividad, permitiendo que los jugadores creen sus propios programas desde casa, como se hacía a principios de los ochenta con hardware ya extinguido. Esto podría significar cubrir las necesidades que todavía existen en el mundo de los juegos después de tantos disparos y carreras en 3-D.

Todo lo que necesitas para programar juegos para la PlayStation viene incluido en el paquete, pero falta un elemento vital, un PC. Este PC necesitará una conexión a Internet, con un módem (de 14.400 bps como mínimo), tarifas de suscripción y teléfono aparte. Programar tus propios juegos para PlayStation puede resultar un *hobby* un poco caro. Pero, vamos a suponer que tu tía ha pasado a mejor vida, te ha dejado una cantidad de dinero nada despreciable y tienes ganas de enfrentarte a un desafío, ¿qué es exactamente lo que Yaroze te puede ofrecer?

# El equipamiento de Net Yaroze

La Net Yaroze se presenta en dos envases inocuos separados, uno para el hardware y uno para el software. Esparce el contenido de las dos bolsas en el suelo de tu habitación y esto es lo que obtienes.

**Guía del usuario**

El tomo más gordo habla sobre el funcionamiento y la programación. Lo que parece estar ya claro es que algún conocimiento de C y de PC puede suponer una clara ventaja.

**Biblioteca de consulta general**

Este libro de consulta contiene información referente al sonido de la PlayStation y a las rutinas gráficas para que puedas usarlas en tus programas.

**Alimentador de dos contactos**

El cable de suministro de energía tiene un enchufe de dos contactos.

**Adaptador de tres contactos**

Es un adaptador para aquellos países «no continentales», o sea ingleses, que utilizan tomas de tres contactos.

**PlayStation negra**

Esta súper encantadora PlayStation negra es la clave de todo el proyecto. Es atractiva a la vista (por su color negro) y suave al tacto.

**Guía para empezar**

En este librillo está detallado el procedimiento de conexión básica, cómo lograr que tu Net Yaroze y tu PC trabajen juntos y, una vez que estos sistemas están ya cooperando, cómo cargar una demo del programa en tu Net Yaroze.

**Conector SCART**

Conecta los cables compuestos a esta pieza.

**Cables compuestos**

Usa estos cables mixtos para conectar tu Yaroze a las salidas de audio, vídeo y sincronía de tu TV, o utiliza el conector SCART.

**Disco de arranque Net Yaroze**

Inserta este disco en tu PlayStation para iniciar el proceso de instalación de Net Yaroze.

**Cable serie I/O comms**

Un extremo se conecta al puerto Serie I/O de Net Yaroze (usado normalmente para cables de enlace) y el otro en el puerto COM de tu PC. Todos los PC lo tienen.

**Disco de desarrollo Net Yaroze**

La parte PC de todo el asunto está en este disco. Copia todo su contenido en el disco duro de tu PC (ocupa alrededor de 10 MB de espacio) y ejecuta las aplicaciones de programación desde aquí.

**Dos joypad negros**

Tienen la misma envoltura negra que la Net Yaroze PlayStation, son los pads más elegantes del mundo. Aunque... funcionan exactamente igual que los normales.

**Tarjeta negra de memoria**

No es una tarjeta de memoria en absoluto, sino un hardware especial que impedirá usar la Net Yaroze siempre que no esté introducido en el puerto uno de la tarjeta de memoria en el momento de encender.

# ¿Es la Yaroze para ti?

Imagina un juego. Imagina el mejor juego que jamás haya existido. Ahora afronta el hecho de que no trabajas para Sony, ni para ninguno de los otros miles de desarrolladores que existen y no puedes hacer tus sueños realidad. Igual de frustrante que estar en un buen grupo musical y no tener un contrato millonario. Imagínate que hubiera una manera de que estos grupos pudieran presentar su trabajo a los jefes de todas las compañías importantes. Y no sólo una actuación y ya está, sino una cada vez que escribieran una canción nueva. Y todo por el módico precio de 127.000 pesetas. Cualquier grupo del mundo pagaría gustosamente ese precio. Bueno, pues eso es exactamente lo que la Net Yaroze puede hacer por las jóvenes promesas de la programación. Todo esto es gracias a su relación con Internet.

La ÚNICA forma de sacar un juego de tu PC/Net Yaroze es la sede Web de Net Yaroze. No puedes editar tus propios discos para introducirlos en el mercado. El juego está en el disco duro de tu PC y se carga en la negra Net Yaroze PlayStation a través del cable de serie adjunto. Lo que hace es cargar el juego desde el CD hasta la memoria del sistema. Esto también supone una limitación adicional. Todo tiene que ajustarse a los 2 MB de RAM de la PlayStation, la misma cantidad que una PlayStation gris normal. Cuanto más piensas en ello peor te parece la Net Yaroze.

Sin embargo, esto no representa ningún problema. Piensa en tus juegos favoritos. Piensa con qué frecuencia acceden al disco. La máquina lee el de *Resident Evil* cada diez segundos mientras que *Tekken 2*, por ejemplo, sólo carga entre combates, *Tomb Raider* entre niveles largos y, quédate con este dato, *Ridge Racer* una única vez, al empezar el juego. El juego completo cabe en 2 MB de RAM.

Por eso, un programador ingenioso puede crear un combate de dos luchadores al estilo *Tekken* o un nivel al estilo *Tomb Raider* o...

# Conexión a la red






Se puede discutir si la conexión a la Red de Net Yaroze es más importante que el propio hardware. En vez de dejarte solo en tu habitación para que acabes creando un clásico, el acceso a la sede Web Net Yaroze de Sony te permite intercambiar impresiones con colegas lejanos, genios como tú.

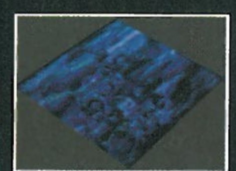
Pregunta, ofrece soluciones, cuéntale a todo el mundo tus últimos descubrimientos sobre Net Yaroze y, por supuesto, introduce tu juego acabado en la sede para que alguien más pueda cargarlo y jugar. Ya existen muchas sedes no oficiales de las que puedes obtener cosas o contribuir de alguna manera.

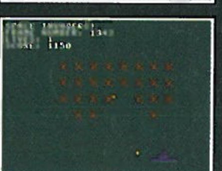
Que conste que tampoco tienes por qué implicarte si no quieres. Puedes guardar tus creaciones y almacenarlas en tu habitación para tu disfrute personal y exclusivo pero, de hacerlo, serías un avaro y un loco. Es la ocasión de dar a conocer tu trabajo a Sony y a muchos otros desarrolladores que siempre están al tanto de todo y que se han apuntado al sistema Yaroze. También podrás probar los juegos de los demás. ¡Y todo gratis!

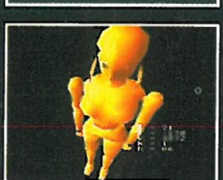
La primera parte de la sede Web contiene información sobre la Net Yaroze y te permite encargar el folleto de información (véase más adelante) vía e-mail. La segunda parte es exclusivamente para miembros. Para acceder necesitas introducir tu señas (que habrás puesto tú mismo en tu hoja de solicitud) y tu contraseña (que te habrá enviado Sony). Supera el test y ya está.

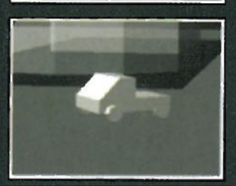
Una vez dentro, encontrarás muchas guías y muy útiles destinadas a orientarte hacia una programación correcta, pero la parte más suculenta es la sección de demos, en la que puedes descargar cientos de demos y también trabajos de otros colegas que tienen Net Yaroze. Y, recuerda, todo gratis.

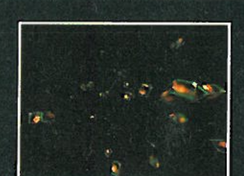
En estos momentos el software disponible no es nada del otro mundo (hay pocos juegos acabados), pero cuantos más propietarios de Net Yaroze haya y cuanto más familiarizados estén con el sistema, más calidad tendrá el software. Aquí te mostramos algunas de las maravillas que puedes encontrar normalmente.

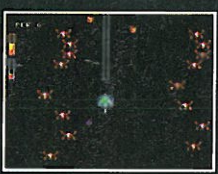




















Las demos de gráficos incluyen algunos *shoot 'em ups*, unos cuantos juegos de conducción muy simples y una chica de corte poligonal que puedes hacer girar apretando un botón.

## REQUISITOS

Mínimos

Las especificaciones mínimas requeridas para el PC son 486 Dx2 66 MHz, como este chisme roñoso que aparece en la foto de aquí encima. Todo lo que tienes que hacer es asegurarte de que tiene un puerto serie. Curiosamente, tener un PC más rápido o más impresionante no supone una gran ventaja. Puede ahorrarte un par de minutos, porque seguro que recopilará tu código C más rápido (proceso necesario para convertir tu programa en algo que la Net Yaroze pueda asimilar), pero los resultados finales son los mismos, porque el código sigue corriendo en la Net Yaroze. El PC sirve simplemente para sostener y transferir los datos a través del cable de serie suministrado. Esto significa que puedes buscarte un PC de saldo y usarlo con tu Net Yaroze. Ahora los PC de 486 Dx2 66 MHz (que ya tienen casi dos años, y eso es mucho para un PC) puedes encontrarlos de segunda mano por unas 70.000 pesetas. ¿Por qué pagar más? En cuanto vayas adquiriendo un mayor interés por la programación de tu Yaroze, seguramente querrás investigar el sistema de desarrollo CodeWarrior producido por Metrowerks para la Yaroze. Puedes contactarlos en el Web http://www.metrowerks.com. Esto facilita la programación de tu máquina, te ofrece la sencilla opción de Windows 95 y te permite utilizar un Mac como sistema anfitrión en vez de un PC. Actualmente, Sony tiene una oferta por la que puedes tener Codewarrior y un Yaroze por alrededor de 21.000 pesetas adicionales.

## ¿Interesado?

Hay tres formas de comprar una Net Yaroze y ninguna de ellas conlleva entrar en una tienda y decir: «Hola, ¿me pone una Yaroze, por favor?».

Debido a que el sistema tiene un mercado limitado y también al aspecto legal del asunto (Sony está muy atento a ver si el sistema tiene éxito y aparece algún figura). Sony se preocupa por las ventas.

Primero tienes que ponerte en contacto con el departamento de Net Yaroze de Sony. Puedes llamar o escribir a Net Yaroze Team a la dirección que encontrarás al final de este apartado. Dales los datos necesarios, como tu nombre y dirección y dónde has oído hablar de Net Yaroze y ellos te enviarán un librillo de información junto con una hoja de solicitud. Después de esto será el momento ideal para que empieces a pensar en el dinero de que dispones. Y para conseguir las 127.000 pesetas que necesitas.

O.K. Vamos a suponer que ya has recibido tu información, has conseguido el dinero y ¡sí! la Net Yaroze te ha robado el corazón. Pues bien, rellenas el formulario y envías el dinero a Sony. Por suerte se aceptan cheques. A los 28 días recibirás una carta en la que te confirmarán tu adquisición y te darán tu indispensable dirección ID Net Yaroze (que tú habrás especificado previamente) y la contraseña que te permitirá la entrada a la parte exclusiva para miembros de la sede Web de Net Yaroze. Esto lo recibirás aparte del resto del equipo, al igual que un número de identificación y un número secreto de tarjeta, pero en pocos días el hardware y el software de Net Yaroze estará en tu puerta. Ya estarás listo para machacar.

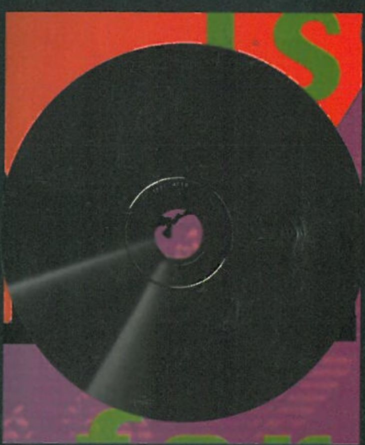


El folleto de Yaroze es un poco pijo.

¿Te gustaría recibir un elegantísimo folleto informativo? Es gratis.

Llama al 07 44 171 447 1616 o escribe a:
The Net Yaroze Team
Yaroze Application
Waverley House
7-12 Noel Street
London
W1Z 4HH
Reino Unido

También puedes enviar un fax al número 07 44 171 390 43 24 ó pedir más información vía e-mail: ps_yaroze@interactive.sony.com



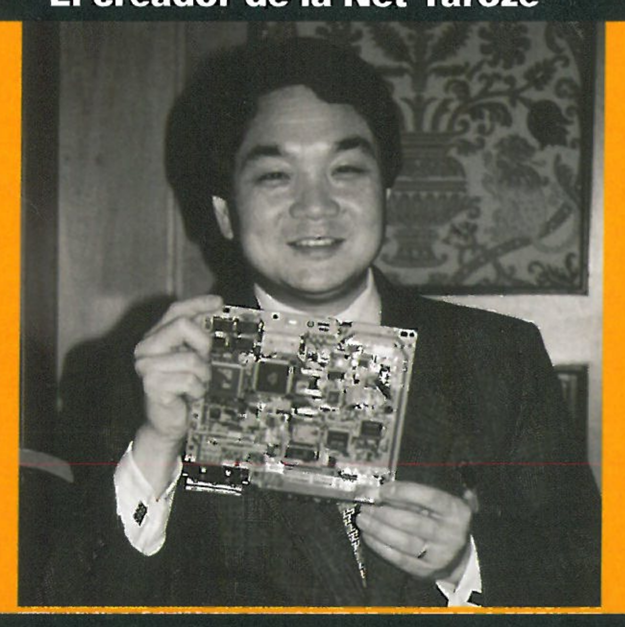
## Cualquier disco sirve

| | |
|---|---|
| NTSC | J |
| NTSC | U/C |
| PAL | |

Si toda esa locura de la programación te tiene un poco preocupado, siempre puedes consolarte pensando que tu belleza negra ignora las molestas incompatibilidades entre sistemas americano, japonés y europeo. Olvídate de la rutina de comprobación de que el disco insertado sea del mismo país que la máquina para evitar que se utilicen discos *yanquies* o nipones en una máquina PAL y viceversa. Con la Net Yaroze, el mundo está al alcance de tu mano, puedes comprar los últimos juegos japoneses y norteamericanos que aquí tardan siglos en llegar. Por ejemplo, *Final Fantasy VII* está disponible en Japón desde febrero.

La Net Yaroze es muy lista y capta el origen PAL o NTSC del disco y, sabiamente, te ofrece las imágenes a todo color. ¡Qué amable! Lo que no va a hacer es aceptar discos pirata de prelanzamiento (aunque algunos se han ido filtrando gracias a los pirateadores meticulosos), pero podrás utilizar el sofware homologado, así que no dejes que eso te preocupe.

## El creador de la Net Yaroze





## ¡Esto es la instalación!

**1** Instala tu Net Yaroze como lo harías con tu PlayStation normal e inserta la Tarjeta de Acceso. La tarjeta prueba que eres el propietario legítimo de la Yaroze y sin ella tu Net Yaroze no es más que un pedazo de plástico.



**2** Siguiente paso. Introduce el disco de arranque de la Net Yaroze en la PlayStation. Cuando el disco se haya cargado, tu PlayStation esperará pacientemente para contactar con tu PC. Pero antes de encenderlo...



**3** Enchufa uno de los extremos del cable de comunicaciones en el puerto serie I/O de la Net Yaroze. Está detrás, ya sabes. Es el puerto que se reserva para los cables de enlace en serie para los juegos que permitan esta opción.



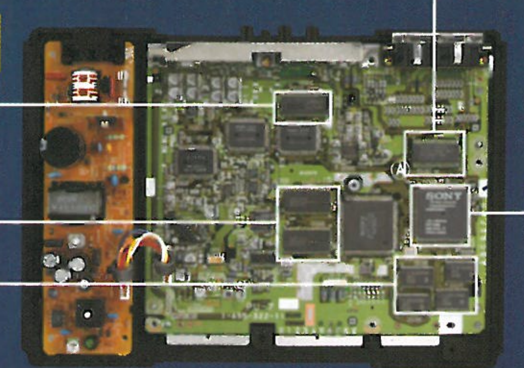
**4** Enchufa el otro en el puerto COM de tu PC. Normalmente, es un pequeño puerto de nueve conexiones, pero te suministran el adaptador que tu PC necesita. Parece que han pensado en todo. ¡Qué listos!



# Información interna

## Chips de memoria interna

Hay una RAM de sonido de 512 K, una RAM de vídeo de 1 MB y una DRAM de 2 MB, que es la parte que tienes para meter tus programas. Todo es exactamente igual que en la PlayStation gris normal. Es una lástima, la verdad.



## Sistema operativo ROM

Esto es realmente lo que marca las diferencias entre la Yaroze y la máquina gris. El nuevo sistema operativo permite el contacto con el PC a través del puerto serie I/O.

## Tarjeta de memoria negra

El procesador central de la Yaroze es idéntico al chip R300 de 33 MHz de la PlayStation estándar.



Estos chismes conforman el kit de desarrollo de la PlayStation. Cuestan unos 2 millones de pesetas.

Esta Yaroze tan bonita hace que todo parezca un poco tonto, ¿no?



## Ken Kutaragi



La Net Yaroze es una creación de Ken Kutaragi para Sony. Y, ¿quién es ése? Pues, es el tipo que inventó la PlayStation. ¡Sí! todo se debe a él.

Vamos un poco atrás en el tiempo. Después de construir televisores, vídeos y, quizá lo más conocido, el *walkman*, Sony fundó una división de radiodifusión de tecnología TV. Ken Kutaragi encabezaba el proyecto e inventó un sistema de manipulación de imágenes llamado Sistema G, que sirvió para producir esas imágenes de TV tan características de los 70, con efectos a lo *Bohemian Rhapsody*.

Cuando Nintendo necesitó nueva tecnología para su consola SuperNintendo de 16 bits que se estaba quedando anticuada (ahora ya desaparecida), pidió ayuda a Sony que les ofreció a Ken y a su equipo del Sistema G para probar sus conocimientos en la materia. Cuando el lector de CD fracasó, Ken convenció a Sony de que podía sacar una consola por sí solo, en vez de desperdiciar todo el trabajo que había hecho. Lo mejor de todo es que sin tener que limitarse a los 16 bits de la SuperNintendo pudo liberarse y crear una consola mucho más actual. Así nació la PlayStation.

Ahora ha creado la Yaroze, una PlayStation programable que pretende conseguir que los juegos puedan gozar de nuevos talentos y nuevas ideas. Gracias Ken.




La Net Yaroze por dentro es exactamente igual que la PlayStation gris que tienes. Tiene los mismos procesadores, los mismos chips de memoria, la misma unidad de CD, etc. Sólo existen dos diferencias entre la Net Yaroze y tu modelo básico. La una es que tiene distintas instrucciones en la ROM y la otra es que puede redireccionar la unidad de CD para la transmisión de datos a través del puerto serie I/O y de un cable de comunicaciones. Ah, y es negra. Eso es todo. ¡Y cuesta 127.000 cucas!

Más importantes son las diferencias que existen entre la Net Yaroze y el sistema de desarrollo integral que utilizan los desarrolladores de todo el mundo para crear juegos para la PlayStation. Curiosamente son bastante pocas.

Primero, no es una tarjeta que se introduce en un PC sino que la Yaroze viene por separado, como una PlayStation de funcionamiento pleno. También tienes menos RAM (véase más abajo), lo que significa que en vez de poder crear juegos inmensos y editarlos en sólidos pedazos cargables de 2 MB, tienes que ingeniártelas para meter lo que hayas hecho dentro de estas limitaciones.

No hay RAM extra para depuración de errores de programación que se hayan podido colar. Y, finalmente no tiene emulador de CD-ROM, un programa muy listo que alimenta la PlayStation con datos a la velocidad de una unidad de CD y permite que los programadores puedan ver si se están pasando con su acceso al disco.

Las bibliotecas de trucos gráficos son un pelín reducidas y faltan algunas rutinas de diseño, que suele ser bastante complicado. Esto significa que construir modelos complejos en 3-D, como por ejemplo los personajes de *Tekken*, normalmente resulta muy difícil, pero si eres persistente puedes tener alguna posibilidad de conseguirlo.

**5** **Enciende tu PC, mete el disco de desarrollo de la Net Yaroze y copia los programas que entonces encontrarás en el disco duro. Sigue las instrucciones de la Guía para lograr que tus máquinas trabajen juntas.**



**6** **Lo primero es enviar el programa demo hasta la Net Yaroze. Y *voilà*, ahí tienes montones de bolas de colores en la pantalla. En cuanto sepas cómo cargar y ejecutar los programas de Net Yaroze ya tendrás la mitad del trabajo hecho.**




## ¿Estás seguro de que quieres una Yaroze?




**¿Tentado por la Net Yaroze? 127.000 ptas. es mucho dinero y si le añadimos el coste de un PC mínimamente decente y equipado con un módem (175.000 ptas. aprox. más IVA) y ya tienes una bonita factura en las manos. Con esa cifra escalofriante puedes comprar muchos juegos para la PlayStation, unos 44, más o menos, y aquí tienes el bulto que hacen uno encima del otro. ¿Sigues tentado?**

## ¿Es tan fácil como un PC?

**¿Necesitas ser un as del PC para poder conseguir algo? Por desgracia, la respuesta es sí, bastante. Instalar tu PC y Net Yaroze implica hacerle saber en qué puerto COM está tu módem y a cuántos baudios se transfieren los datos. Si ya te has perdido, piénsate mejor lo de comprarte una Net Yaroze.**

**En estos momentos, el software que se utiliza para enviar los programas a tu Net Yaroze es un programa DOS (un antipático sistema operativo basado en el texto). No participa para nada en este proceso el Windows 95 (el programa operativo más popular y agradable para PC). Es una lástima, porque vas a usar Windows 95 para acceder a la Red, cargando y descargando programas, pero tendrás que cambiar al roñoso DOS para enviarlos a tu Net Yaroze. El sistema Codewarrior, que ya hemos mencionado antes, es un sistema más accesible basado en el sistema Windows 95. Recuerda que con éste te será un poco más fácil obtener resultados pero no conseguirás hacerlo ni más rápido ni mejor. La elección es tuya.**

**Una de las características más interesantes es que, junto con el disco de desarrollo PC Net Yaroze, obtienes una suscripción gratuita de 28 días al proveedor de servicios Internet PIPEX (después te costará unas 2.990 pesetas al mes).**

**Para empezar, en la Guía podrás encontrar los comandos DOS que necesitas para contactar pero, aun así, todo resulta bastante difícil. Por ahora, si hacer algo con tu Net Yaroze te parece un pequeño milagro, conseguir hacer funcionar la demo (1.500 bolitas de colores rebotando en la pantalla) te causará tal emoción que destaparás aquella latita de Coca-Cola del 91 que guardabas para ocasiones especiales. Pasada la euforia inicial, tendrás que enfrentarte a las complicaciones...**

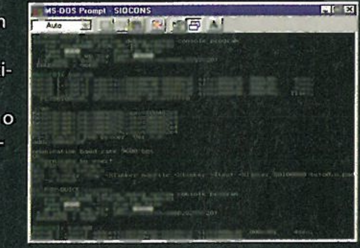
## ¡Empecemos a programar!

La Net Yaroze viene con un compilador C. El lenguaje C es rápido y eficiente, ideal para la programación de juegos. Para controlar el hardware, tienes una gran cantidad de funciones en C que se encargarán del trabajo más duro.

El Compilador GNU C (o el sistema Metroworks, si pagas) compila el código fuente (*source code*) en tu PC y un programa DOS llamado Siocons envía el código compilado a tu PlayStation Yaroze. Esta utilidad también ejecutará los programas en cuanto sean transferidos.

En la práctica, el código fuente del C se introduce a través de cualquier editor de texto (incluso el *Notepad* de Windows puede servir), entonces se guarda y se compila. La compilación sólo tarda unos segundos y es la única parte del sistema en que la velocidad del procesador de tu PC puede suponer una ventaja. Ten en cuenta que aunque incluso los programas más extensos sólo se demoran unos minutos, se tarda más en transferir los datos a la Yaroze que en compilar.

La manera de acercarse a un sistema ideal de desarrollo es separar el sistema con el que escribimos el código y el sistema que usamos para ejecutarlo. Así no importa lo graves que sean los fallos de tu programa; el PC no se colgará. También puedes echar mano de la utilidad depuradora de errores de GNU para examinar tu código línea a línea, o simplemente para imprimir especificaciones en puntos de vital importancia (éstas pueden servir para mostrar en la pantalla del PC los contenidos de las variables del juego, como vida restante, armamento, posición en la pantalla...).




Las poderosas bibliotecas que hay facilitan la programación de la PlayStation; resulta más sencillo que programar el PC o la Amiga, por ejemplo. Si quieres profundizar un poco más, puedes programar la PlayStation directamente en *Assembler*, aunque si fuera tú dejaría eso para un poco más adelante...



## Introducción a los gráficos de PlayStation

**La PlayStation presenta facilidades gráficas asombrosas, y todas están a la disposición del programador de Net Yaroze. El núcleo del sistema de gráficos es el *Framestore*. Toda la información del *sprite* y de la textura se guarda en él, un área separada de memoria a la que el CPU no puede acceder directamente. Para copiar datos en el *Framestore* y para crear todos los objetos que tienes que visualizar se utilizan rutinas de biblioteca especiales.**

**El hardware de gráficos incluye soporte directo para un doble almacenamiento en la memoria intermedia (para que tus gráficos sean suaves y no parpadeen); también consta de grados de profundidad para dar una prioridad a cada objeto de manera que los que están más cerca del jugador tapen a los que están más lejos.**

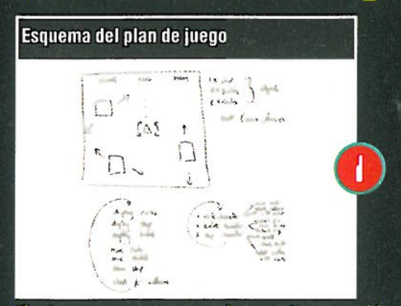
**La mayor parte de los programas funcionarán cuadro a cuadro, es decir, todo el código se ejecutará en el tiempo que tarda en visualizarse un cuadro de vídeo. Hay muchas otras características avanzadas, como la posibilidad de usar transparencias y hacer que tus objetos empequeñezcan en la distancia a medida que se alejan de ti. Además puedes utilizar el motor 3-D para mostrar objetos de textura sólida o con textura 3-D. La PlayStation también tiene un modo de 24 bits para visualizar imágenes con más de 16 millones de colores. Aunque esto sólo funciona con imágenes (pantallas de introducción etc.).**





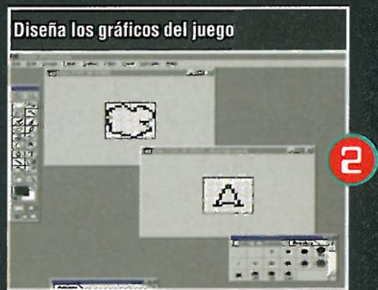


# Quince pasos (y seis horas) para crear un juego PlayStation



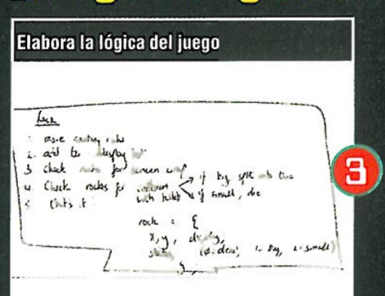
**1** Esquema del plan de juego

El primer paso para crear un juego es tener una idea clara de lo que quieres. El juego cambiará e irá evolucionando a medida que lo vayas escribiendo, pero tener un buen plan te ayudará a determinar cuáles son tus metas y a decidir qué es lo que realmente se puede hacer con el hardware de la PlayStation. Si haces un esquema de lo que ocurre en el juego puedes tener una idea de la programación que será necesaria y de la lógica con que vas a ir relacionándolo todo. Nos hemos decidido por nuestro viejo arcade favorito (y fácil de programar), *Asteroids*.



**2** Diseña los gráficos del juego

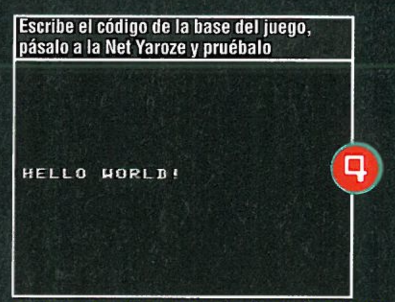
Como ya sabemos todos, los gráficos son una parte de vital importancia. La imagen del juego sitúa la escena, así que vale la pena perder tiempo en esta parte (como puedes ver, nosotros no lo hicimos). Tienes que diseñar el aspecto de cada objeto que aparece en el juego, ya sea en papel o utilizando un programa de gráficos como *PaintShop Pro* o *Photoshop*. En esta fase, también necesitarás decidir la resolución de los gráficos que vas a utilizar y el número de colores que van a visualizarse. Los *sprites* pueden tener 16 o 256 colores.



**3** Elabora la lógica del juego

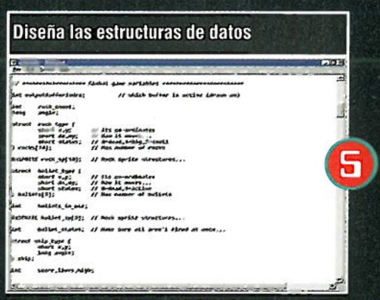
Entonces, *Asteroids*. ¿Cómo se mueven las rocas? Bueno, son objetos *sprite*, así que tienen unas coordenadas X e Y. Todo esto hay que pensarlo y planearlo antes de que puedas incluso empezar con la programación propiamente dicha. Nosotros haremos que floten en la pantalla hasta que lleguen a los márgenes, y entonces vuelta a empezar. Llegados a este punto necesitaremos escribir cómo funciona el juego en una lista clara, paso por paso. Un organigrama, si quieres. Esto nos facilitará ir escribiendo el programa a medida que vayamos avanzando.

### Escribe el código de la base del juego, pásalo a la Net Yaroze y pruébalo




Es el momento de poner en funcionamiento la Net Yaroze. La conexión entre el PC y la Yaroze es de serie, lo que significa 9.600 bps por defecto (nada del otro mundo). Si tienes una tarjeta de memoria en la ranura dos de tu PlayStation, puedes guardar otras velocidades por defecto, hasta 115.200. El primer programa es muy simple, sólo comprueba que todo funcione correctamente. El compilador C se activa desde la utilidad «Make» y el programa «Siocons» se utiliza para bombardear la PlayStation con datos y empezar a funcionar.

### Diseña las estructuras de datos



Con un lenguaje como el C, es importante invertir bastante tiempo en diseñar las estructuras de datos que contienen información vital sobre los elementos de tu juego. Por ejemplo, en el juego de los asteroides cada roca necesita recordar su posición (las coordenadas X e Y), la dirección en la que se mueve y su condición (explosionada, roca grande o roca pequeña). Como habrá más de una roca, creamos una matriz, la «súper variable» capaz de guardar esta información para cada una de las rocas que necesitamos.

### Convierte los datos en un código binario



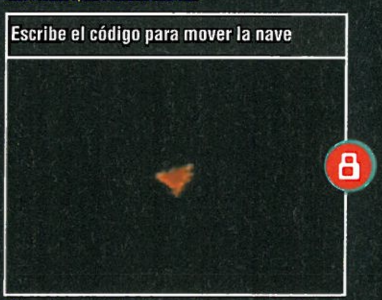
Todos los gráficos que hemos diseñado cuidadosamente se tienen que convertir en datos adecuados para el programa. El sistema de la Net Yaroze viene con una utilidad de software para convertir imágenes guardadas en un formato corriente, como el BMP, al formato propio de PlayStation. Sin embargo, en este juego, lo haremos a mano, convirtiendo cada píxel del gráfico en un número. Este número se introduce, en un orden especial, en una estructura C que determinará la forma. Ya, suena complicado pero, en la práctica, resulta bastante lógico.

### Escribe el código para mover las rocas



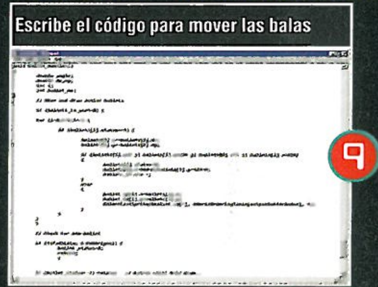
Con el esquema de la lógica del juego que antes nos hemos hecho, la programación no es tan difícil. El C es un lenguaje bastante sencillo y gran parte del código se ocupa simplemente de la inicialización de los *sprites*. La Yaroze viene con una gran biblioteca de funciones que realizan el trabajo más importante, como dibujar los *sprites* o leer el controlador. Hasta ahora llevamos unas dos horas, y la mayor parte del tiempo lo hemos invertido en encontrar las bibliotecas que necesitamos en los libros de referencia, ya que no están por orden alfabético, ¡que listos!

### Escribe el código para mover la nave



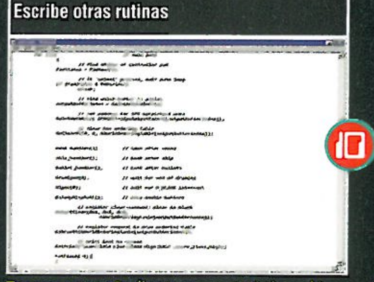
El hardware de la PlayStation puede realizar muchos trucos. Uno de ellos es la habilidad de hacer girar un *sprite* en relación a un ángulo dado, esto hace que mover la nave del jugador sea muy fácil. Sólo hay que leer el controlador, asegurarnos de si los botones de la derecha o de la izquierda están presionados, y si son incremento o detrimento del ángulo del *sprite* de la nave. La PlayStation cambiará automáticamente los gráficos del *sprite*. También puede aumentar o disminuir el *sprite* para efectos 3-D instantáneos, pero eso lo dejaremos para más tarde.

### Escribe el código para mover las balas



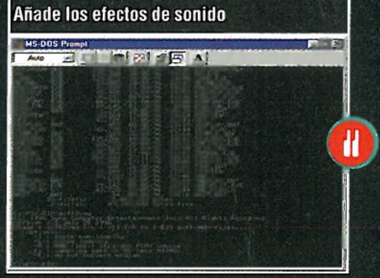
El elemento final de nuestro juego *Asteroids* son las balas del jugador. Se trata de *sprites* simples. La parte complicada es la de calcular hacia qué dirección se tienen que mover pero, si recuerdas las mates del instituto, verás que podemos usar senos y cosenos para convertir el ángulo de la nave en los valores necesarios para alterar las posiciones X e Y de las balas. El resto del código de las balas tiene que ver con la actualización de su posición. ¡Ah! Y asegúrate de que el jugador tiene que soltar el botón de ataque antes de disparar otra vez, si no sería demasiado fácil.

### Escribe otras rutinas



Tenemos que añadir otras características al juego, el marcador del jugador y el número de vidas. Introducir texto es fácil, porque podemos usar una función parecida a la que utiliza C. Si utilizas una función de impresión normal, el texto se visualiza en la pantalla del PC, esto es perfecto para solucionar problemas. También tenemos que escribir las rutinas de detección de colisiones, porque los *sprites* de la PlayStation no las incluyen. Esto requiere de una codificación bastante complicada; nosotros hemos necesitado unas tres horas y unos cuantos estirones de pelo.

### Añade los efectos de sonido




Una vez acabado el grueso del juego, tocan los efectos de sonido. De nuevo, la biblioteca de la Net Yaroze contiene todas las funciones que necesitamos para provocar los efectos del jugador cuando dispara, o cuando se golpea contra una roca. Incluso podemos crear nuestra propia banda sonora. Las utilidades sirven para convertir los archivos estándar de PC WAV al formato de la PlayStation de manera que puedas probar tus propios efectos a través de tu tarjeta de sonido, o usar cualquiera de los millones de «pitidos» que llenan tu disco duro.

### Añade diversas fases al juego




Hasta ahora, todo el juego corre en una sola vuelta; cuando lo cargas, empieza al momento y ya estás luchando por salvarte. Necesitamos ampliar todo esto para aportar diferentes fases: un mensaje de «Presiona *Start* para empezar», el juego mismo, un marcador para las mejores puntuaciones y, quizás, un modo para atraer la atención. También puedes añadir distintos niveles de dificultad e incluso opciones secretas. Vamos a ocuparnos de algo simple por ahora, como la visualización de un famoso logo, mientras esperamos que alguien apriete el botón de «*Start*».

### Pon música



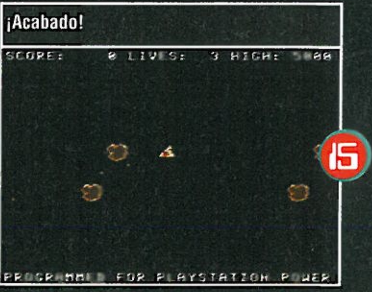

La PlayStation puede obtener música directamente de un CD pero nosotros no vamos a poder probar eso gracias al hecho de que la disquetera está totalmente fuera de servicio. ¡Ay, qué contratiempo más tonto! Por suerte, tenemos pleno acceso a su sintetizador MIDI. Si quieres ponerle algo de música, hay varias utilidades para convertir los Archivos MIDI Standard en un formato que la PlayStation pueda usar directamente. Esto significa que puedes utilizar cualquier programa secuenciador MIDI para componer música para tu juego.

### Añade efectos especiales

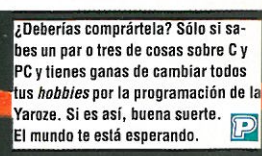


Después de cinco o seis horas, al fin hemos llegado a la fase de pulido. Es hora de ponerle algunos efectos especiales. Cuando se toca la nave del jugador, necesitamos una gran explosión; podemos conseguirla dibujando diez cuadros o una bola de fuego naranja creciendo y dispersándose, repitiéndolo varias veces al mismo tiempo. También podemos añadir estrellas brillantes o incluso un dibujo de fondo para animar un poco los gráficos. Nosotros nos lo hemos montado para enseñaros este cuadro por unos momentos; expresa el fallecimiento de una tostadora.

### ¡Acabado!




Con todo ya terminado, es el momento de tomarnos un merecido descanso y mostrar nuestro súper éxito al resto del mundo. Puedes hacerlo de dos formas: tráete a todos tus colegas y enséñaselo, o carga el juego terminado en la sede Web de la Net Yaroze y compártelo con los otros programadores de PlayStation. Es la mejor forma de obtener alguna respuesta, conseguir algunas indicaciones y consejos y, ¿quién sabe? incluso puede que te descubra una importante empresa de software. ¡Buena suerte!



**¿Deberías comprártela? Sólo si sabes un par o tres de cosas sobre C y PC y tienes ganas de cambiar todos tus *hobbies* por la programación de la Yaroze. Si es así, buena suerte. El mundo te está esperando.**

# Toma de contacto



**Cada mes, *PlayStation Power* usa sus poderes ocultos para traer a estas páginas las novedades secretas (más que secretas, secretos de estado) que serán los bombazos del futuro y que no debes perderte. El que avisa...**

**Uno de los títulos más importantes arcade Namco de este año está listo y funcionando en algunos selectos test arcade. Anticipándonos a su debut PlayStation, obtuvimos uno —casi la versión final— y descubrimos de qué iba. Aquí está el resultado de nuestras pesquisas.**

Texto: Marcus Hawkins



# Tekke

Es el juego del momento. El que quita el sueño de aquellos que aún no lo han visto y el de aquellos que ya lo tienen (llámalo adicción si quieres). Para qué alargarse más, estamos hablando de *Tekken 3*.

Como los más enterados ya sabréis, la nueva saga de *Tekken* se sitúa 19 años después de *Tekken 2*. Se aseguran así savia nueva que sustituya a los acartonados héroes de anteriores ediciones. Los *Tekken* tienen, sin duda alguna, los argumentos más elaborados de todos los *beat 'em up* que hemos visto para PlayStation hasta ahora. ¡Qué decir de sus alucinantes finales! Los 19 años de diferencia significan que las relaciones entre los personajes se complican casi hasta el infinito en *Tekken 3*.

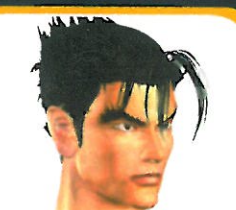
Así que hemos viajado hasta Londres para ir a las oficinas centrales de Namco, cerca de Picadilly Circus, y poder jugar con esta maravilla de una vez por todas. ¡Resultado! Después de acercarnos lenta y tranquilamente hasta la máquina, lo primero que golpea tu atención es la introducción. Tiene estilo y parece de secuencias de vídeo animado, en serio. Está claramente influenciada por la popularidad de las secuencias que inician y finalizan el primer *Tekken* de PlayStation.

El estilo de Jin se basa en el de Kazuya y el de Heihachi.

Los campos de lucha están más delimitados que antes.

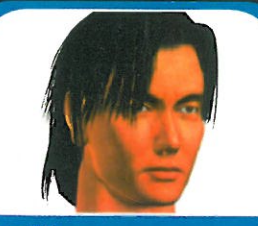


## Jin Kazama



¡Relámpago total!
Estilo de lucha: Avanzado, kárate al modo Mishima combinado con la autodefensa de Kazama (es decir, una mezcla de movimientos aprendidos de su querida mamí y su propio estilo)
Mejor movimiento hasta la fecha: en *PlayStation Power* adoramos *Street Fighter* y aquí hay un poquito que se ha asentado en el estilo familiar. Está dotado del potente Dragon Punches al estilo Ken, heredado de su padre (Kazuya)
Nacionalidad: Japonesa
Edad: 19
Altura: 180 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: AB
Ocupación: Experto en artes marciales
Aficiones: Bañarse en el bosque (es verdad...)
Le gusta: Que su madre le instruya
Le disgusta: Decepcionar a los demás (le hiere)

## Lei Wulong



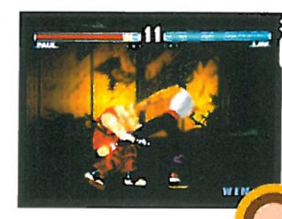
¡Súper policía!
Estilo de lucha: Diferentes artes marciales (sus ataques se basan en una mezcla de cinco estilos de lucha china)
Mejor movimiento hasta la fecha: Creemos que su nuevo movimiento de Recuperación de Energía es mortalmente manejable. Lei toma un *swing* de un saco invisible y vuelve a un estado anterior más saludable. Sólo se puede utilizar una vez por combate. Su secuencia de victoria también es muy espectacular
Nacionalidad: China
Edad: 45
Altura: 175 cm
Peso: 65 kg
Grupo sanguíneo: A
Ocupación: Policía en Hong-Kong
Aficiones: Películas, dormir
Le gustan: Las cosas de Sony (ha aparecido en un anuncio de Sony)



Ha nacido una estrella: Jin Kazama, el fruto del cruce entre Jun y Kazuya, de *Tekken 2*. Es el protagonista de *Tekken 3*.









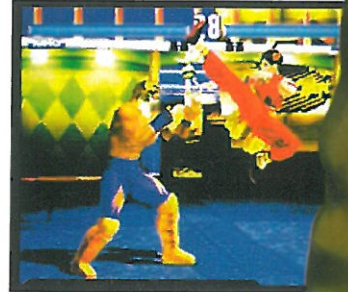





Empieza con Jun dirigiéndose hacia un socarrón Kazuya y... de repente el «Dios de la Lucha» hace una misteriosa aparición estelar. Os hemos dejado con la miel en la boca, ¿eh?

Después de que este fulgurante inicio haya dejado la pantalla helada de emoción, entras en el juego propiamente dicho. La versión que tuvimos en nuestras manos tenía diez personajes de todas clases. La primera gran diferencia respecto al *Tekken* previo es que todos los personajes están dotados de una delicadeza a la hora de luchar totalmente inusual. King es el único que aún es un luchador puro y duro. Jack ha dejado el menú principal y es un jugador oculto. Los luchadores están muy equilibrados, sin ninguna duda, en esta tercera entrega es donde están todos más equilibrados.



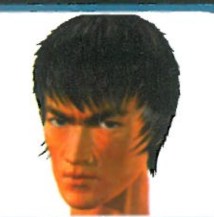
Nuestro favorito de Yoshi: ¡el ataque Pogo!

## Paul Phoenix



Aficionado a las artes marciales con la sangre caliente
Estilo de lucha: Combinación basada en el kárate
Mejor movimiento hasta la fecha: Hemos notado una ligera vuelta atrás en el estilo de lucha, pero muchos parecen alegrarse de este regreso al pasado. Hay un par de variaciones en sus espectaculares ataques Elbow (incluyendo el Elbow Litt Juggle) y en el Ultimate Phoenix Smasher (imbloqueable)
Nacionalidad: Americana
Edad: 48
Altura: 187 cm
Peso: 81 kg
Grupo sanguíneo: 0
Ocupación: Mmmm, siempre está entre dos trabajos... Aún se entrena para ser el número 1 del Universe

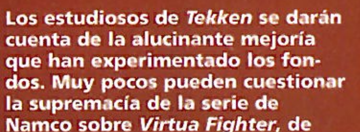
## Forest Law

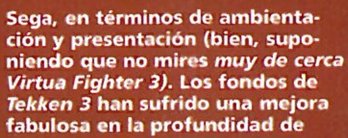


¡El Flaming Dragon ha vuelto!
Estilo de lucha: Artes marciales
Mejor movimiento hasta la fecha: Forest es, de lejos, mucho más versátil que su padre, Marshall Law. La marca de la casa, el Súper Puñetazo de una Pulgada, es algo que merece la pena ver. Se acerca al enemigo y lo derriba con un dedo: ¡los lanza a kilómetros de distancia! También está dotado de un surtido de movimientos mortales mejores que los de papá
Nacionalidad: Americana
Edad: 25
Altura: 177 cm
Peso: 66 km
Grupo sanguíneo: B
Ocupación: Segundo maestro del Marshall dojo
Aficiones: Ir de compras (¡¡¿¿??!!)
Le gustan: Las tarjetas de crédito (paga las entradas de Paul y todas las facturas de gasolina)

## Una preciosidad de decorado







**Los estudiosos de *Tekken* se darán cuenta de la alucinante mejoría que han experimentado los fondos. Muy pocos pueden cuestionar la supremacía de la serie de Namco sobre *Virtua Fighter*, de Sega, en términos de ambientación y presentación (bien, suponiendo que no mires *muy de cerca Virtua Fighter 3*). Los fondos de *Tekken 3* han sufrido una mejora fabulosa en la profundidad de**



# Jammy Dodger

**Una de las mejores aportaciones de *Tekken 3* a la saga *Tekken* es el *Shifting Sidestep*. Basta con darle dos veces al botón Arriba del joystick —como en *Soul Edge* (*Soul Blade*) no hay botón «*escape*»— para que tu jugador empiece a dar vueltas alrededor de tu enemigo como las agujas del reloj, mientras que si golpeas dos veces el botón Abajo se moverá en sentido contrario a las agujas del reloj. Pero, tienes que ser muy habilidoso con los mandos (más rápido incluso que en *Soul Edge*).**

**Puede no tener las obvias oportunidades *Ring-Out*, como en *Soul Edge*, *Virtua Fighter* y otros juegos del mismo estilo, pero tiene un montón de nuevas defensas y estrategias de ataque si eres un jugador con experiencia. Lo encontramos absolutamente útil para iniciar posiciones de ataque, más o menos, como nuestra antigua favorita Michelle Chang que, en principio, no aparece en *Tekken 3*.**

Cuando ya has admirado convenientemente los geniales fondos y has hecho entrar en calor a tu luchador favorito llega la primera indicación de la delicada animación con que está dotado *Tekken 3*, puedes explorar la estructura del juego. Así que, eso hicimos.

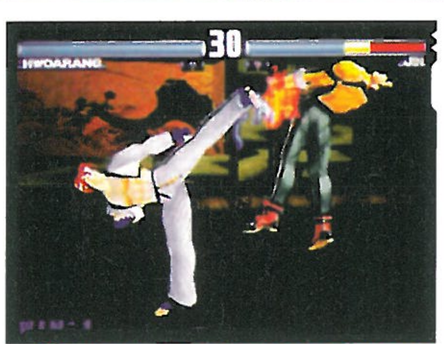
Una de las sorpresas con que nos encontramos es que, al revés que en *Virtua Fighter 3*, los estadios en los que estamos encerrados no ofrecen en realidad ninguna interacción. No parece que estés luchando en medio de una pista infinitamente grande —ésta era la queja más habitual de los primeros tiempos—, pero nunca estás cerca del escenario; te rodea pero no lo alcanzas.

Otro punto favorable a tener en cuenta es que en el modo un jugador, los guerreros controladores de la CPU son bastante monstruitos. Usan las armas que tienen a su alcance, 10 combos (¡sí, han vuelto!) y llaves no bloqueables a su disposición. Como la versión que hemos visto está inacabada, todos estos elementos no son lo bastante perfectos todavía. Además, el juego se caracteriza por un exagerado grado de dificultad (no hay ninguna curva de aprendizaje razonable por el momento) que esperemos quede rebajado en su formato comercial.

Ha habido bastantes comentarios acerca de los nuevos mecanismos. La mejor de las novedades —que molestará un poco a los veteranos del *Tekken*— es el nuevo *Shifting Sidestep*. Se consigue moviendo rápidamente el joystick hacia arriba o hacia abajo y te permite moverte en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario, más o menos como en *Soul Edge* o en *Tobal No.1*. Otra




Listos para la acción. Antes, cada jugador tiene un rápido precalentamiento.




Concéntrate en los ataques de patadas con el especialista en taekwondo, Hwoarang.

gran mejora que sorprende es el «*Quick Recovery*». Es relativamente complicado hacerse con él, pero en el momento en el que caes al suelo después de un golpe, puedes aporrear los botones de ataque para recuperarte al instante. Decimos «relativamente complicado» porque tienes que darle al botón ¡en el preciso momento en que caes al suelo! Sin embargo, una vez le has cogido el tranquillo, las partidas son mucho más rápidas y no se ven bloqueadas por largas esperas e interminables sufrimientos después que tu oponente te haya hecho picadillo.




Paul ha variado poco sus movimientos profundos.



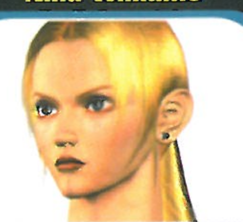

Un final inusual para el chico leopardo.

## King

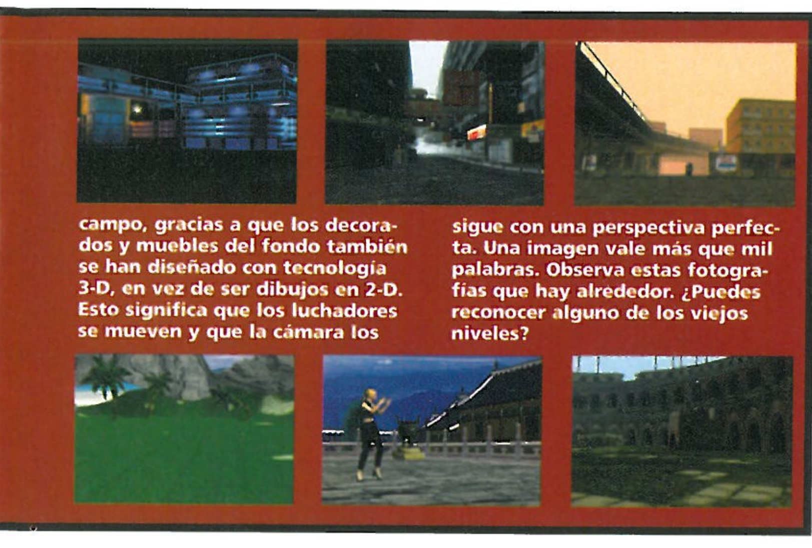


El terror de las bestias
Estilo de lucha: Lucha libre (nada ha cambiado)
Mejor movimiento hasta la fecha: Aparentemente se parece a Paul y parece haber cambiado relativamente poco (los jugadores que lo escogían confiaban en sus viejas llaves no bloqueables, el jaguar Lariat y Moonsault Press). Ahora puede mezclar todas las patadas y ganchos más fluidamente
Nacionalidad: Mexicana
Edad: 28
Altura: 200 cm
Peso: 90 kg
Grupo sanguíneo: A
Ocupación: Luchador profesional y director de un orfanato
Aficiones: Gustar a los niños. Mal carácter
Le gusta: Beber una buena cerveza para celebrar una victoria con Armour King
Le disgustan: Las lágrimas infantiles, snif...

## Nina Williams



Asesina silenciosa
Estilo de Lucha: Artes marciales asesinas basada en Koppo y Aikido
Mejor movimiento hasta la fecha: El estilo de lucha de Nina no parece haber mejorado mucho desde los tiempos de *Tekken 2* (en realidad, no ha habido ningún movimiento que nos haya impresionado de verdad). Para ser sinceros, es la menos destacable de entre los luchadores. Es una pena
Nacionalidad: Irlandesa
Edad: 22
Altura: 161 cm
Peso: 49 kg
Grupo sanguíneo: A (ha cambiado en estos años de hibernación)
Ocupación: Asesinar a Kazama
Aficiones: Cambiar los recuerdos (¿otro tipo curioso?)
Le gusta: La criaturita no lo recuerda
Le disgusta: Sigue sin recordar (¿Anna?)



campo, gracias a que los decorados y muebles del fondo también se han diseñado con tecnología 3-D, en vez de ser dibujos en 2-D. Esto significa que los luchadores se mueven y que la cámara los sigue con una perspectiva perfecta. Una imagen vale más que mil palabras. Observa estas fotografías que hay alrededor. ¿Puedes reconocer alguno de los viejos niveles?



La fuente de luz vuelve para iniciar un nuevo juego.



Este movimiento de Lin se debe practicar.



El nivel de selva de Yoshimitsu sigue como siempre.

Puedes estar seguro de que esto es una mejora a destacar en términos de jugabilidad sobre los *Tekken* previos, pero los soberbios gráficos actuales serán una decepción para aquellos que esperan que los luchadores de «calidad de intro» sean jugables en el juego. No hace falta buscarle tres pies al gato. *Tekken 3* tiene un aspecto absolutamente asombroso.

| Información | |
|---|---|
| De: | Sony/Psygnosis |
| Disponible: | No |

# Movimientos suaves

**Cuando ves *Tekken 3* en acción, empiezas a apreciar cuanto ha mejorado la animación respecto a los *Tekken* antiguos.**

**No cabe duda de que presenta una mayor veracidad. Lo han logrado a partir de invitar a los mejores luchadores de cada especialidad —Hwang Suiru (taekwondo), Minoru Suzuki (Panacratium) y Marcello Perrari (Capoeira)— y supervisar los movimientos dibujados para que los doten de un mayor realismo. Nunca habíamos oído hablar de ellos antes.**

**Se han usado dos estilos de *motion capture* para producir los movimientos que son-tan-reales-que-casi-puedes-olerlos. El método escogido «*balls on joints*» fue usado para remarcar los datos básicos, aunque se ha usado una segunda y más misteriosa técnica, que consiste en metros y metros de alambre enlazando puntos clave en el cuerpo del modelo, para pulir los datos de movimiento.**

**No se puede negar que la combinación ha funcionado. Hasta esos cínicos, que aventuraban que *Tekken 3* no representaría una gran mejora respecto a *Tekken 2*, como *Virtua Fighter 2* respecto de *Virtua Fighter 3*, han tenido que reconocer que los movimientos de artes marciales son soberbios. Los detalles se extienden a los movimientos de la ropa de cada luchador y, a ¡la manera en que se abren y se cierran sus manos!**









## Lin Xiaoyu

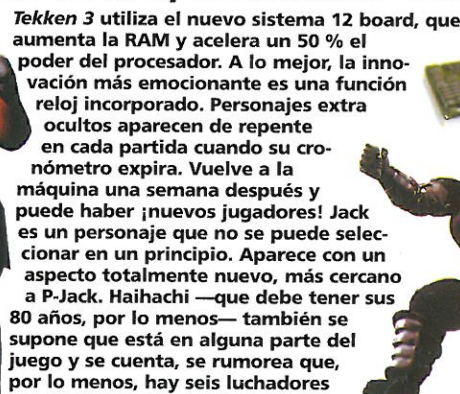
Viciosa
Estilo de lucha: Kempo chino
Mejor movimiento hasta la fecha: Básicamente es una sustituta de Jun. Es una señorita que no necesita a nadie para eliminar los combos. También colabora con Nina en el potencial de lucha. El movimiento más útil que le hemos encontrado es cuando estira sus brazos, es muy difícil herirla con su altura y un ataque de nivel medio
Nacionalidad: China
Edad: 16
Altura: 157 cm
Peso: 42 kg
Grupo sanguíneo: A
Ocupación: Estudiante de primer curso de bachillerato
Aficiones: Visitar las maravillas Namco
Le gustan: Las albóndigas, los mariscos, el pato

## Rally Jackson



Bicho de la selva brasileña
Estilo de lucha: Capoeira
Mejor movimiento hasta la fecha: Los luchadores especializados en capoeira no utilizan las manos en los movimientos de ataque, prefieren basarse en la agilidad —volteretas, acrobacias y cosas por el estilo— para dejar al enemigo fuera de combate. Siempre están en movimiento. Resumiendo: Rally es uno de los luchadores que impone más respeto a los luchadores serios. Es nuestro personaje favorito en la lucha a base de patadas
Nacionalidad: Brasileña
Edad: 27
Altura: 168 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: 0
Ocupación: Ex presidiario
Aficiones: Estudiar los imperialismos (más tipos curiosos)

## Súper hardware, el luchador secreto



**Tekken 3* utiliza el nuevo sistema 12 board, que aumenta la RAM y acelera un 50 % el poder del procesador. A lo mejor, la innovación más emocionante es una función reloj incorporado. Personajes extra ocultos aparecen de repente en cada partida cuando su cronómetro expira. Vuelve a la máquina una semana después y puede haber ¡nuevos jugadores! Jack es un personaje que no se puede seleccionar en un principio. Aparece con un aspecto totalmente nuevo, más cercano a P-Jack. Haihachi —que debe tener sus 80 años, por lo menos— también se supone que está en alguna parte del juego y se cuenta, se rumorea que, por lo menos, hay seis luchadores extra esperando a ser liberados para la lucha final. Está bien, ¿no?**

## Yoshimitsu



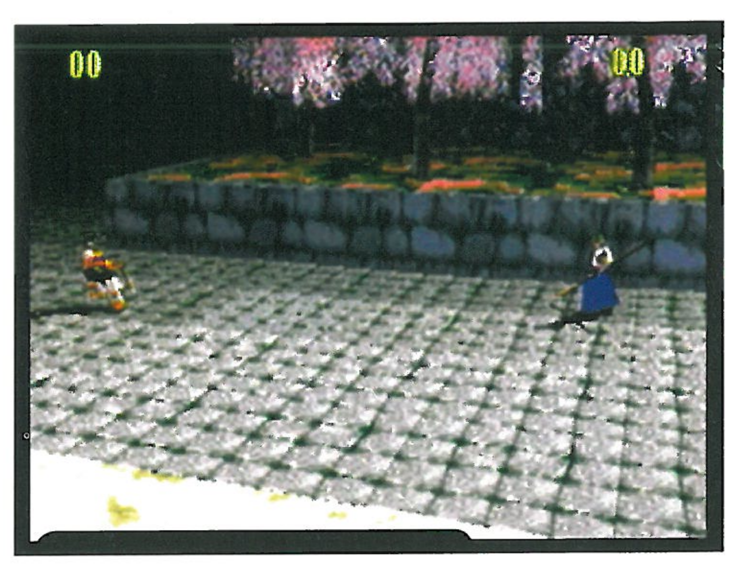
Ninja espacial mecanizado
Estilo de lucha: Artes ninja «manji»
Mejor movimiento hasta la fecha: Un par de mejo-ras en la vieja armadura de Yoshi. Puede saltar sobre su espada y girar sobre ella (Arriba+ Pu-ñetazo a la izquierda + Puñetazo a la derecha, De-lante, Delante). Además, tiene un ataque con la es-pada en el que acaba corriendo a través (sí, has leído bien) de su rival (hemos observado que los jugadores lo prueban una y otra vez).
Nacionalidad: Ninguna (ex japonesa)
Edad: Desconocida
Altura: 178 cm
Peso: 63 kg
Grupo sanguíneo: 0
Ocupación: Líder del grupo «manji»
Aficiones: Ver encuentros de Sumo y navegar por internet

## Hwoaring



Talón sangriento
Estilo de lucha: Taekwondo
Mejor movimiento hasta la fecha: Reconocemos un par de movimientos que debió aprender con Baek (un sujeto de *Tekken 2*). La patada flotante que se puede volver un ataque total. Es más peligroso cuando usa sus ataques de patadas y sus piernas parecen hélices, como gruesas y afiladas cuchillas.
Nacionalidad: Coreana
Edad: 19
Altura: 181 cm
Peso: 68 kg
Grupo sanguíneo: 0
Ocupación: Jefe de una pandilla callejera
Aficiones: Navegar (le gustan todos los deportes)
Le gusta: El rock y ¡sorpresa! luchar (también es parcial cuando hay un buen argumento)
Le disgustan: el estilo de lucha a lo Mishima, Jin Kazama



**¿Qué suele pasar cuando le cortas el cuello a alguien con una espada o cuando le clavas un puñal en el corazón? Pues que muere en el acto. Igualito que en *Bushido Blade*.**

Texto: Will Groves

# Bushido Blade

**Este mes, el futuro llega de la mano de un juego de lucha muy correcto, con un toque de juego sucio, palizas con aire exótico y un cargamento de tipos furiosos, todo en 3-D. ¿Fruto de los tiempos que corren? Nos gustaría pensar que no.**





Cuando Square anunció que iba a dejar de centrarse en los juegos de rol para pasar a producir juegos de lucha, no esperábamos que los resultados pudieran llegar a ser algo más que *beat 'em ups* de bajo nivel estándar.

En *Tobal No.1* pudimos apreciar un gran esfuerzo por conseguir aportar libertad al modo de búsqueda. No lo consiguieron del todo, pero, al menos, el gran trabajo realizado contribuyó en la búsqueda de nuevas formas de expresión para el género.

Con *Bushido Blade* han ido incluso más lejos, rompiendo con muchas de las convenciones características de los *beat 'em up*. Mientras otros realizadores continúan con una tendencia (perfectamente respetable) hacia efectos especiales más explosivos y ultraviolentos, Square se esfuerza por aproximarse a algo parecido a un simulador.

*Bushido Blade* es básicamente un simulador de combate samuray precisamente porque todos los personajes observan un estricto código de moral Bushido (véase recuadro *Muy honorable)*.

El combate real también se rige por esta austeridad atípica. Barras de energía, el método estándar que utiliza la industria para decidir





Esa figura de la derecha es un sirviente que te trae una arma extra. Gracias.



Los escenarios de los torneos van desde zonas rurales hasta áreas semiindustriales.



Puedes escalar paredes, pero cuando lo haces tu jugador es vulnerable, sobre todo desde abajo.



# Muy honorable

En realidad Bushido es el código de honor ritual que observan los samuráis (o *bushi*). El código toma elementos de la religión japonesa Shinto, que se basa en la exaltación del honor y la lealtad, todo ello mezclado con una pizca de Budismo. La fórmula se completa con un montón de espadas afiladísimas. Los samuráis eran unos temibles guerreros de las artes marciales que se lo tomaban todo muy a pecho, y que al final llegaron a ser clase gobernante de Japón. Es una suerte que el código Bushido convirtiera a sus adeptos en seres sin ningún tipo de temor, porque perder una batalla era castigado con la decapitación. De hecho, en la batalla, muchos samuráis preferían hacerse el harakiri (destripándose ellos mismos) o dejar que sus amigos más íntimos les cortaran la cabeza antes que rendirse. Parece lógico.

El juego también sigue este código. Si actúas de forma deshonrosa durante el combate, por ejemplo, si apuñalas a tu adversario por la espalda o si le atacas antes de que haya terminado sus oraciones, pierdes el asalto por tramposo.



Esta pantalla en la que aparecen todas estas sombras le da el clásico punto tétrico.

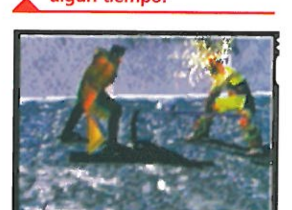






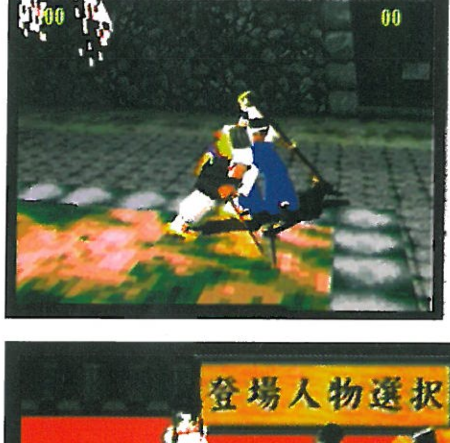


Los luchadores pueden dejar las armas durante algún tiempo.



La sangre se representa con reflejos dorados. No importa.

los combates, ha sido reemplazado por un mecanismo más realista. Dependiendo de dónde recibas exactamente el golpe (brutalidad y precisión aparte), los daños que sufras te afectarán de una manera u otra. Si te pegan un cuchillazo en la pierna empezarás a cojear. Con un par más en la otra despídete de volver a correr, y como se les ocurra cortarte en forma de pera, adiós. Se acabaron tus días de cuadrúpedo. De la misma manera, los ataques que recibas en los brazos afectarán a tu habilidad para usar, o incluso sostener, el arma que hayas elegido. Y, por supuesto, una buena puñalada en el pecho o un mal tajo en la cabeza o en el cuello y tu inútil y deshonrosa vida habrá llegado a su fin.



Para operar con este elaborado sistema de ataques despiadados, Square ha dotado a los jugadores de un equipo igualmente complejo, que requiere de un buen control. Primero, tienes que escoger tu arma de entre un surtido que va desde los cómodos cuchillos hasta las extraordinarias espadas y lanzas para las que necesitarás un poco más de destreza. Todas tienen sus pros y sus contras. Al igual que la velocidad y el alcance, debes tener en cuenta si luchas en espacios cerrados. Y lo que es más importante todavía, cada arma presenta unos movimientos especiales propios, mientras que los personajes sólo tienen dos movimientos.

Una vez en la lucha propiamente dicha, necesitarás dominar la complicada técnica de combate que se basa en las posiciones. Aunque recuerda que tampoco debes dedicarte mucho rato a probar posturitas, porque puedes acabar por los suelos, con las venas cortadas y chorreando sangre a destajo (nunca mejor dicho). Hay distintos movimientos ofensivos para cada una de las tres posiciones y la defensa también puede variar dependiendo de ellas.









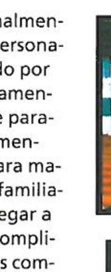

Por ejemplo, desde la posición baja puedes arrojar tierra a los ojos de tu adversario, mientras que la alta, la de arma-sobre-cabeza está especialmente indicada para decapitar y resulta ideal cuando tienes prisa por acabar. Escoges tus ataques de entre las posiciones básicas alta, media y baja, y puedes disfrutar de otros tantos «especiales» en la más compleja, en la que aparece un sirviente que te trae un arma extra. Además, y esto es bastante raro, también puedes optar por concederte la derrota si te encuentras suplicando perdón de rodillas. Pulsa **Select** y tu personaje se inclinará respetuosamente, postura que va mucho mejor para ser decapitado.

Como ayuda, el juego ofrece un botón de parada. Aunque la posición correcta normalmente desvía buena parte de los ataques, tu personaje puede verse en algún momento aturdido por algún golpe e incapaz de atacar inmediatamente. En tal caso, puedes apretar el botón de parada y al instante te protegerá de tu «fuga mental» pasajera y aumentará tu capacidad para manejar la espada. Dos jugadores que estén familiarizados con la técnica defensiva pueden llegar a entablar combates mucho más rápidos y complicados que un par de novatos pulsabotones compulsivos.

Curiosamente, las innovaciones no acaban aquí. Uno de los botones laterales hace correr a tu personaje y de paso puedes huir de tu enemigo. Otro botón lateral te permite escalar las plataformas más altas, lo cual supone una gran ventaja. Un tajo vertical en la cabeza de tu oponente mientras intenta trepar hasta tu nivel es un golpe de gracia especialmente satisfactorio.

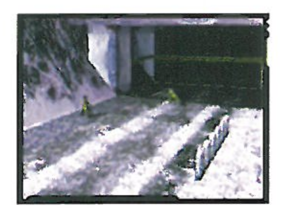
Que sean otros quiénes decidan si todo esto aporta algún tipo de diversión. Nosotros hemos estado jugando con la versión japonesa que no nos ha sido muy útil para desenmarañar sus numerosos intríngulis, pero desde luego es un juego bastante impresionante, tanto en lo que a detalles gráficos se refiere (como las vendas que tu personaje recoge en el modo historia), como en innovaciones en la jugabilidad. El juego ya ha conseguido un grupo de fanáticos seguidores en Japón, pero ya hablaremos de si este juego tan japonés obtiene el mismo efecto en occidente.



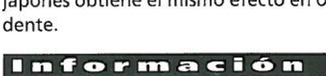










**Información**

| | |
|---|---|
| De: www.videogamespot.com | |
| Disponible: Sí | |



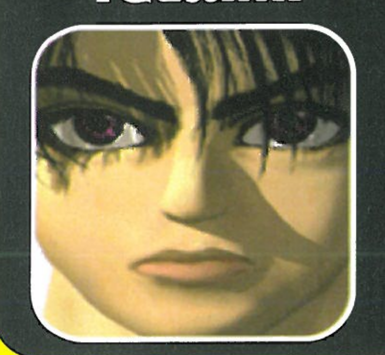




## Guerreros samurái

Normalmente, los personajes de *Bushido Blade* no varían mucho en cuanto a movimientos. En realidad es tu elección del arma lo qûe permite mayor variedad de técnicas de combate. De todos modos, puedes estar seguro de que cada luchador tiene sus límites de honor particulares. No parecen muy animados, ¿verdad?

### Tatsumi

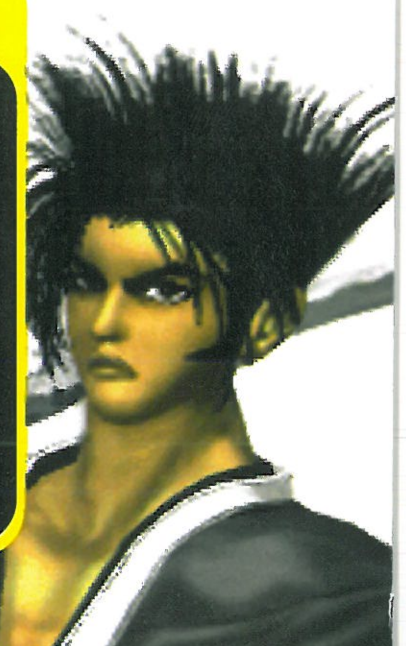


### Black Lotus

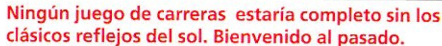


### Hotarubi









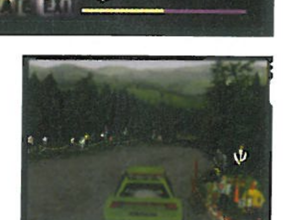
Ningún juego de carreras estaría completo sin los clásicos reflejos del sol. Bienvenido al pasado.



STAGE GENERATOR
LOCATION CORSE
PRIMARY TERRAIN FOREST
WEATHER SUNNY
RACING TIME MIDDAY
DIFFICULTY MEDIUM
ELEVATIONS LOW
STAGE LONG VERY LONG
LOOPER STAGE YES
PREVIEW GENERATE EXIT







Estás cansado de que esos que se hacen llamar «colegas tuyos» te digan que no hay nada para la PlayStation que pueda compararse a *Sega Rally*. Pues más vale que lean esto...

Texto: Sean Atkins

# V-Rally

La Saturn de Sega sólo ha tenido un as en la manga en su historia: la conversión, súper aclamada por la crítica, del frenético arcade, basado en correr fuera de la pista, *Sega Rally*. PlayStation hasta ahora sólo ha logrado crear experiencias de carreras fuera de pista poco conseguidas como son *Hardcore 4x4* y *Monster Trucks*... ¡hasta ahora!

De toda la oleada de juegos de rally para la PlayStation que están por llegar, *V-Rally*, de Infogrames (desarrollado por los chicos de Infogrames, creadores de *Alone in the Dark*), es claramente el más prometedor.

Los logros de *Sega Rally* no se han pasado por alto en la promoción de prelanzamiento para *V-Rally* (tanta es la importancia que se le otorga a este título). De hecho, a los desarrolladores no sólo les encanta explicar los méritos del juego, sino que, además, insisten en compararlo con *Sega Rally* en todas sus declaraciones hechas a la prensa. Pero, claro, no hace falta decir que *V-Rally* es mejor en la comparación. Por ejemplo, número total de pistas en *Sega Rally*: 4, *V-Rally*: 45 (gracias a numerosas variaciones); número de jugadores en *Sega Rally*: 2, *V-Rally*: 4 (gracias a la división de la pantalla en cuartos); número de coches en *Sega Rally*: 3, *V-Rally*: 11 (gracias a la cooperación con los fabricantes más importantes de coches de rally). Todo resulta bastante impresionante.

Desde luego, nada de esto tendría demasiado valor sin realismo, buenas vistas y velocidad y, por lo poco que el equipo de *PlayStation Power* ha podido jugar, *V-Rally* lo tiene todo. Los chicos de Infogrames han hecho un gran esfuerzo para poder ofrecernos un juego que tiene más características, mejores opciones y más realismo que cualquier otro título del pasado, presente o futuro más inmediato.



| Información | |
|---|---|
| De: | Infogrames |
| Disponible: | Julio |











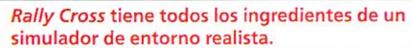








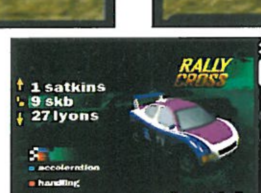


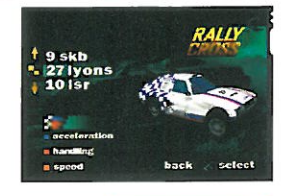


*Rally Cross* tiene todos los ingredientes de un simulador de entorno realista.










Para conductores que, ante todo, prefieren la diversión al realismo, y que desean notar en su propia piel algunas de las sensaciones que debe sentir Carlos Sainz. Sony hace un intento por acercarnos al apasionante mundo del rally.

Texto: Arnau Marín

# Rally Cross

Los espectadores braman desde las cunetas. El barro ensucia el chasis de los cuatro prototipos. El piloto y el copiloto ojean por última vez el mapa de los caminos. Por su mente sólo pasa una opción, la victoria. Un intrépido juez baja la bandera ante las potentes máquinas. El humo empieza a invadir la atmósfera. El rojo se convierte en amarillo.... El amarillo en verde... Y, empieza *Rally Cross*.

Con este argumento podríamos definir un montón de juegos de simulación de coches. Pero, el nuevo lanzamiento de Sony no es otro juego de carreras en circuitos urbanos o un simulador, de increíble fidelidad, de un deporte tan conocido como la Fórmula 1. *Rally Cross,* como su nombre indica, es un juego de rallies. Sí, el mismo tipo de deporte que mueve a nuestros campeones Carlos Sainz y Luis Molla. Parece que al potente, fiel e increíblemente promocionado *V-Rally*, le ha salido un competidor antes de iniciar su andadura por el mercado consolero.



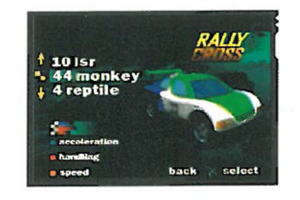


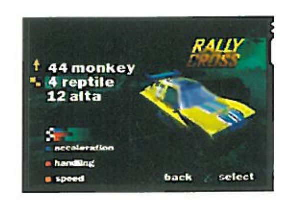


Uno de los aspectos que nos ofrece el programa de Sony, al igual que el de Infogrames, es la inteligente mezcla de realismo con arcade puro y duro. *V-Rally* alardea de su fidelidad, con coches de las mismas características que los Subaru, Ford, Mitsubishi y compañía, terrenos muy parecidos a los originales, sonidos, conducción y un montón de cosas más calcadas de la realidad. No podemos decir lo mismo de *Rally Cross*, que ha ideado sus propios prototipos, los circuitos que los programadores han imaginado en sus perversas mentes, conducciones y sonidos completamente nuevos y creados a partir del buen hacer de la gente de Sony.

Pero no os preocupéis, *Rally Cross* no es una parodia de los rallies como podría ser *Street Racer*.

*Rally Cross* tiene todos los ingredientes de un simulador de entorno realista. Con un total de seis circuitos, a saber: Oasis, circuito situado en una zona desértica, donde podremos contemplar la grandeza de la civilización egipcia (con sus famosas pirámides), y donde se nos llenará de arena el motor de nuestro flamante vehículo; Alpine, se trata del recorrido más largo, con un par de caminos para llegar a nuestro destino y donde la poca visibilidad (se corre completamente de noche y con una nevada constante) y la nieve lo convertirán en uno de los más difíciles; Lakes, éste es el circuito urbano de turno, con caminos alternativos y una conducción fácil por el terreno (cemento) y difícil







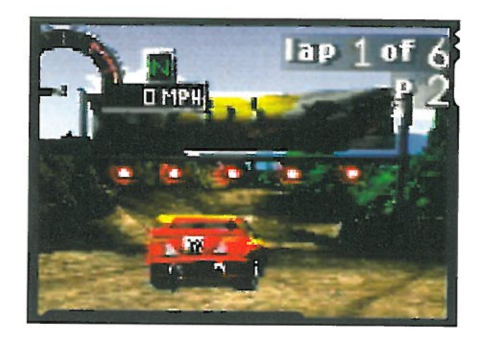










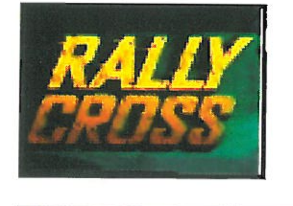




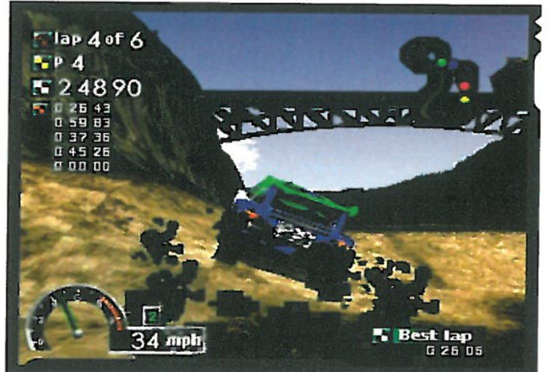
por la amplitud de sus carriles (realmente estrechos); Islands, nos meteremos de lleno en la selva, donde unos gráficos muy parecidos a los de *Crash Bandicoot*, nos darán una claustrofóbica sensación de desasosiego cada vez que cojamos una curva de manera equivocada; Lost mines, túneles constantes, antiguas grutas mineras donde sólo los pilotos expertos podrán realizar adelantamientos sin morder el polvo y Stadium, en forma de donut, y al aire libre, un circuito relativamente sencillo y de longitudes mínimas.

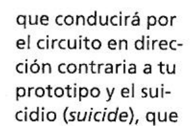
Todos ellos son circuitos de dimensiones reducidas en comparación con otros títulos, pero tanto la necesidad de contemplarlos cinco veces cada uno, como la gran variedad de detalles gráficos que enriquecen el juego (baches, cambios de rasante, charcos, barro, arena, piedras que salen disparadas bajo el impulso de las ruedas de los coches, etc...), hacen que *Rally Cross* no tenga nada que envidiar a los circuitos de sus competidores.

Este título nos ofrece la posibilidad de escoger entre un total de seis coches, que aunque no son prototipos reales cumplen a la perfección con su cometido. Uno de los puntos fuertes, al igual que *V-Rally*, es la posibilidad de jugar con dos jugadores en una sola consola o hasta cuatro conectando nuestras PlayStation en serie. Esta opción en serie nos permite jugar únicamente con nuestros colegas, ya que en cada carrera sólo participan cuatro vehículos.




Otro de los detalles que más han cuidado los creadores de *Rally Cross* es el seguimiento de la acción de los coches, donde los cambios de cámara son de una suavidad que raya la perfección, con una elección de perspectiva tan inteligente que nos permite un control sencillo y sin pérdidas de tiempo innecesarias (para resituarnos u orientarnos). Tendrás la posibilidad de participar en campeonatos, de carrera sencilla, y dos opciones bastante interesantes y que lo asemejan un poco a la fantástica saga *Destruction Derby*: el cara a cara (*head on*), donde competirás con otro coche



que conducirá por el circuito en dirección contraria a tu prototipo y el suicidio (*suicide*), que como su nombre indica será una autentica masacre ya que serán tres, los coches que conducirán en sentido contrario al tuyo. Un total de tres niveles de dificultad, aunque os aseguramos desde *PlayStation Power* que desde el nivel más sencillo, el *rookie*, notaréis las grandes dificultades que encontraréis para ganar una simple y triste carrera. Cuatro perspectivas de conducción diferentes, además de la posibilidad de conducir nuestro vehículo con el Neg-con de Namco y con el volante VRF1 (del que os hablamos en la sección *Últimas noticias* de esta revista) de la casa Ubi Soft.

Otra curiosa opción es la posibilidad de empezar a correr por el circuito tanto por un lado como por otro. En el apartado de conducción, *Rally Cross* nos depara otra curiosidad. Se trata, de que, al contrario que en la mayoría de simuladores de este tipo, que cuando el coche daba un tumbo y quedaba con las ruedas apuntando al cielo, era el propio programa el que corregía la embarazosa situación, en *Rally Cross* seremos nosotros mismos los que tendremos que solucionar este problema realizando una combinación de movimientos de un lado a otro como si de una danza boca abajo del piloto y del copiloto se tratara.

Todo esto con el broche final de unas repeticiones que nos ofrecen lo de siempre, además de una cámara súper lenta y otra súper rápida.

*Rally Cross* es un título que se suma a una increíble proliferación de juegos de coches que invadirán los establecimientos de consolas, y cuyas armas serán: un colorido y detallado trabajo gráfico, combinado con una jugabilidad entre el realismo y el arcade, frente al realismo de *V-Rally*, la increíble vertiginosidad de *Rage Racer* y la novedosa concepción de *Ray Tracer*.

Los amantes de los simuladores de coches estáis de enhorabuena.

¿Quién conseguirá hacer bajar la bandera de cuadros? La solución como siempre en *PlayStation Power*.

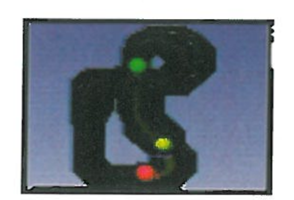
**Información**

| | |
|---|---|
| De: | Sisa/Sony |
| Disponible: | Julio |





















Incluso Ignatius, el bueno de la película, asusta un poco.

*Nightmare Creatures* no es el típico juego desenfadado ideal para pasar unas hermosas vacaciones.

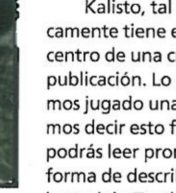
**No le respalda un nombre conocido. No es una continuación largamente esperada. Ni siquiera guarda relación con alguna famosa película. Y, sin embargo, tiene todo el aspecto de ser algo muy especial...**

Texto: Will Groves

# Nightmare Creatures

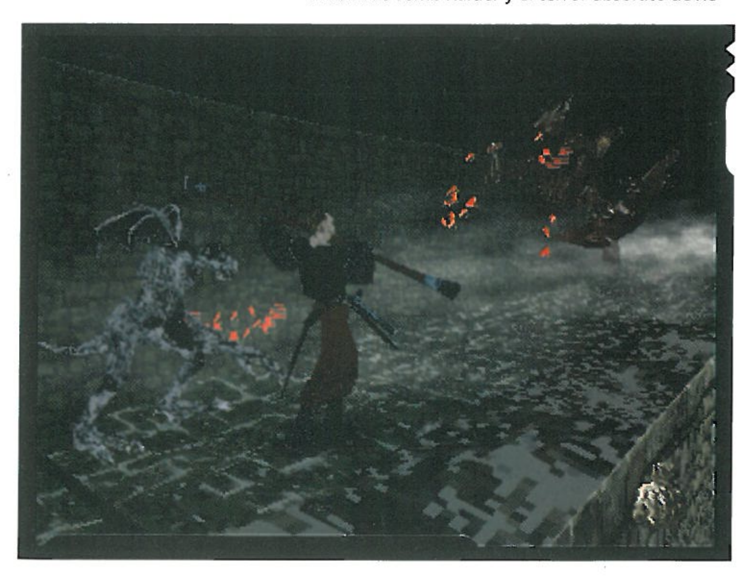






Mindscape, en medio de un serio caos financiero, parece haber cometido un grave error. Vendieron una de sus aparentemente insignificantes propiedades, Minscape Bordeaux, (a los mismos Minscape Bordeaux). Los franceses se dieron cuenta de que estaban creando un juego muy bueno, y se las arreglaron para comprar las ganancias potenciales. Por lo que hemos visto hasta ahora de Nightmare Creatures, realmente parece una jugada muy inteligente.

Kalisto, tal como se los conoce ahora, prácticamente tiene el juego terminado y ahora es el centro de una cruenta batalla por los derechos de publicación. Lo mejor de todo es que nosotros hemos jugado una partidita. En realidad, no podemos decir esto fuera de un análisis completo (que podrás leer pronto), pero es fantástico. La mejor forma de describirlo es que es un cruce entre la libertad de *Tomb Raider* y el terror absoluto de *Resident Evil*. ¿Todavía no estás convencido? Ya lo estarás.



Londres, 1830, Adam Crowley intenta hacer resurgir el poder siniestro de la secreta Hermandad de Hecate, liberando en las calles brumosas unas criaturas derivadas de las pesadillas. Sólo dos personas resisten entre este diabólico grupo y un tétrico futuro: Ignatius, el del abrigo negro, y Shirley, su joven seguidora americana.

De hecho, hay más acción que en *Evil* o *Raider*. Entrar en juego representa avanzar a través de los niveles a un paso que parece estar especialmente diseñado para reprimir la frustración progresiva que suponía mover a Lara. Sin embargo, corretear sin ningún sentido tampoco es muy buena idea. Los 15 niveles (zonas portuarias, cementerios, y el más espeluznante de todos, Westminster) están densamente poblados, incluyendo las mismas Nightmare Creatures.

Estas bestias infernales y su método de destrucción son realmente lo más destacable del juego. Son algunos de los monstruos de videojuego más horripilantes que hemos visto jamás. Kalisto parece haber creado la confabulación más diabólica de armamento, malicia demoníaca y movimiento caótico imaginable. Topar con uno de estos «seres» a la vuelta de la esquina puede ser una experiencia escalofriante.

La cámara es particularmente inteligente durante los aterradores encuentros. Cambia desde atrás a un enfoque más lateral, una perspectiva al estilo *beat 'em up* para captar mejor la lucha en 3-D. Parece que los puñetazos y las armas dominarán la jugabilidad, con lo que una buena cámara no vale tanto como unos controles flexibles y rápidos. Kalisto todavía los estaba retocando cuando empezamos a probar. Aun así, los controles actuales dejan a los juegos como *Time Commando* y *Perfect Weapon* a la altura del betún, y si mejoran, podríamos estar delante del Próximo Gran Acontecimiento. Y no será de Namco, ni de Psygnosis. ¡Uuaaauh!







He aquí un *shoot 'em up* en primera persona que se basa en una película en la que todos los malos tenían blindajes impenetrables y sólo podían ser derrotados por un don nadie.

Texto: Sean Atkins

# Independence Day

Creas un juego basándote en una película que hacía aguas por todas partes, pero que tuvo un éxito masivo y unos beneficios colosales. La tentación obliga a seguir esta fórmula y a esperar que aquellos que jueguen a *Independence Day 4* corran a buscar la siguiente parte. ¿Querrá el buen Dios que los chicos de Fox Interactive hayan intentado hacer algo más?

Bien, si alguien puede conseguir la licencia de una película, ésos son los de Fox Interactive. Lo último que lanzaron a propósito de una película fue el absorbente exitazo *Die Hard Trilogy*. De todas formas, este lanzamiento tenía a su favor que se habían rodado tres películas diferentes que, a su vez, tenían argumentos distintos. Esto les dio pie a crear tres juegos independientes los unos de los otros.Todo lo que se puede hacer en este caso es un juego, limitado a volar y matar extraterrestres...




Estructurado en 13 niveles, te traslada, bastante previsiblemente, a algunas de las principales ciudades del mundo (Tokio, París, Moscú), y a otras localizaciones de Estados Unidos (Nueva York, Los Ángeles, el Gran Cañón...). Tu objetivo consiste, como en la película, en cargarte las pequeñas bases de los extraterrestres, para finalmente hacer los honores en la nave principal. Muy bien, no es exactamente como en la película (las fuerzas aéreas extranjeras han sido ignoradas, para que tú puedas participar, no te quejes). Al fin y al cabo es un juego. El mundo está en tus manos.

Una de las cosas más interesantes de *Independence Day* es el modo de dos jugadores que te permite acabar con esos indeseables extraterrestres con la ayuda de un amigo. La manera de hacerlo es aún un misterio impenetrable para nosotros. Lo averiguaremos próximamente, cuando hagamos el *A Examen* de este clon de *Afterburner*.

Por el momento, *ID4* tiene buena pinta, pero existen serias dudas acerca de su variedad y jugabilidad que tendrán que ser contestadas. Y, además, esperamos que la Fox haya tenido la decencia de incluir aquello de «Elvis acaba de abandonar el edificio».



**Información**

| | |
|---|---|
| De: | Electronic Arts |
| Disponible: | Junio |



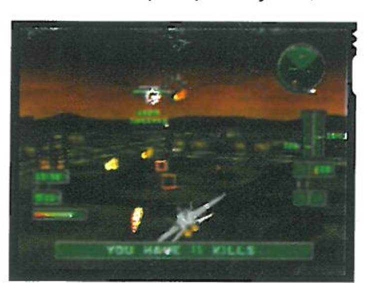








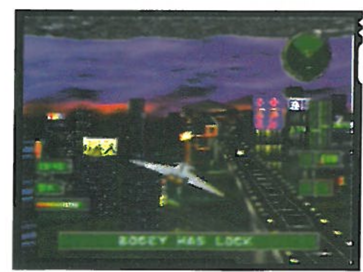
O sea, que se parecerá a *Afterburner*. Original, ¿no?



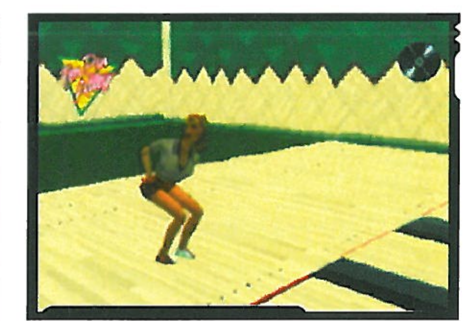

Si nos preguntan, permitiremos a los extraterrestres quedarse con L.A.

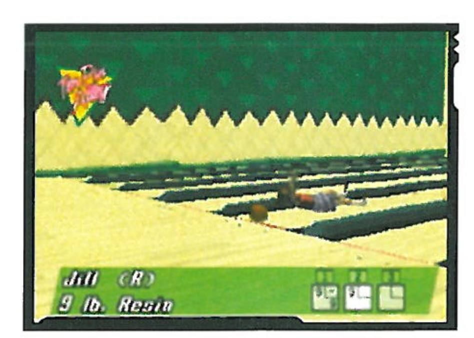


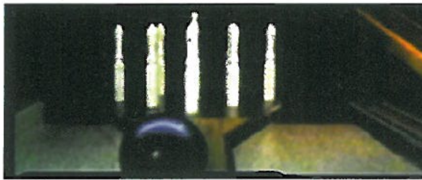

Perfectamente calculado, al año de la película se lanza el videojuego.




Del centro de Tokio ha salido el hardware para este juego.








La presentación de *Ten Pin Alley* no nos deja ninguna duda acerca de la base del juego.

Para amantes de los bolos. ¿Pero, hay amantes de los bolos en algún lugar que no esté en Estados Unidos? Vamos a ver si no se nos atragantan programillas de este estilo.

Texto: Arnau Marín

# Ten Pin Alley

Las constantes adaptaciones de todo tipo que van engrosando el número de títulos para nuestra PlayStation nos llevan a preguntarnos: ¿es necesario adaptar cualquier tipo de juegos antiguos o películas que tienen un desarrollo, una adictividad, una jugabilidad o un argumento execrables? Creemos que no. Sólo hace falta fijarse en títulos como *Mega Man X3, Namco Museum* y *Atari Classics* o en las cuestionadas adaptaciones de películas como *The Crow: City of Angels* o *Batman Forever Arcade*.

Parece ser que Adrenalin Ent. y, a través de la distribución de la prestigiosa EA, vienen a confirmar lo anterior en un campo como el de los deportes.

Pero, ¿acaso podríamos englobar *Ten Pin Alley* dentro del grupo de simuladores deportivos?

¿Son los bolos un deporte?, y si lo son, ¿está justificada la adaptación de un deporte tan aburrido y tan poco jugable como lo es éste?

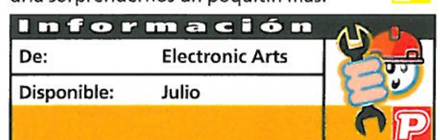
Hay juegos que, de unas pocas opciones, han conseguido resultados como mínimo decentes. En el caso de *Actua Golf*, un juego que, aun cuando está basado en un deporte poco frecuentado por la plebe, tiene un desarrollo bastante aburrido y no demasiado activo, los programadores de Gremlin consiguieron potenciar al máximo la poca materia prima que tenían para convertirlo en un juego que, hasta cierto punto, puede engancharnos a nuestro pad amigo.

Parece que este juego nos ofrecerá pocas opciones. Y, aunque no estemos hablando de la versión definitiva del programa, a primera vista se confirman nuestros más escondidos temores.

Cuando llevas cinco minutos intentando aprender a jugar, en el mismo período de tiempo que has empleado en esta tarea te das cuenta de que... estás ante un juego en el cual las opciones brillan por su ausencia y, no olvides, que en el caso de *Actua Golf* es todo lo contrario. Además, la calidad gráfica es completamente inexistente, los dibujos que aparecen son bastante desagradables y de una gran pobreza. Los personajes y los decorados están creados en 3-D, pero la animación de los protagonistas del juego, que en algunos casos se mueven como si fueran unos huevos en carrera hacia la sartén, tiene poco realismo. Hace falta sumarle la poca calidad y la simpleza de las tres pistas en que se desarrolla el juego, lo que deja el apartado gráfico a la altura del betún.

Mención aparte merece la adicción y la jugabilidad. Este trepidante juego (espero que captéis la ironía), en las 20 bolas que dura la partida, nos ofrece la oportunidad de apretar dos o tres veces el botón en cada lanzamiento hacia los bolos. Esta interactividad (la única que aporta el juego) transcurre en una especie de barras de energía movibles, muy parecidas a las clásicas de los juegos de golf (de ahí la comparación con *Actua Golf*), que te harán apagar la consola antes de haber lanzado cinco bolas.

Estamos ante una versión Beta del juego, lo cual significa que la versión definitiva podría sorprendernos un poquitín más.


**Información**

| | |
|---|---|
| De: | Electronic Arts |
| Disponible: | Julio |







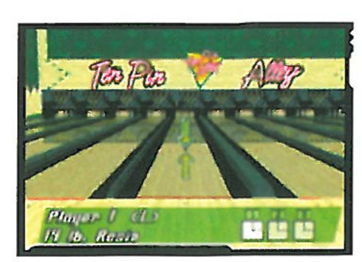





















Ha llegado el momento de poder enfrentarnos a nuestro adversario usando todo el espacio que nos rodea.

Texto: Arnau Marín

# Psychic Force



Basta de luchar de un lado para otro. Se acabó mantenerse en el aire sólo el tiempo que nos permite el impulso de nuestras piernas. Se terminó poder golpear a nuestro enemigo sólo una o dos veces en el cielo.

Ha llegado el momento de poder enfrentarnos a nuestro adversario usando sin ningún tipo de complejos todo el espacio que nos rodea. El cielo será para nosotros como un *ring*. Podremos eliminar a nuestros enemigos sin necesidad de tocar el suelo con nuestras destructivas pezuñas.

Supongo que os estaréis preguntando: ¿A qué viene este rollo metafísico? ¿De qué tipo de juego nos hablan los chicos de *PlayStation Power*? ¿Se trata de un juego de plataformas, de estrategia, de aventuras...?

Señoras y señores, la última creación de Taito (con distribución por New Software Center/Acclaim), es nada más y nada menos que un nuevo juego de lucha o *beat 'em up*.

La historia nos cuenta que... existe la creencia de que entre nosotros hay unos guerreros con poderes especiales, que el resto de mortales no poseen: son los *Psyber Warriors*. La época de la fuerza física ha terminado, el dominio de la psicoquinética, la clarividencia o la telepatía, que son algunas de las cualidades que se cree tienen estos súper hombres, ha empezado.

En el año 2010, el público, en general, permanece escéptico ante la posible existencia de los poderes psíquicos. A pesar de ello, algunas sombrías y agresivas organizaciones persisten en la búsqueda de los poderes psíquicos. En muchos países la búsqueda de estos hombres y mujeres, es cuidadosamente administrada por secretas organizaciones gubernamentales. Sin duda, para estos gobiernos, la búsqueda de los poderes psíquicos está destinada a aumentar su propio potencial militar.

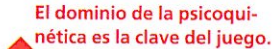
Mucha gente piensa que los poseedores de poderes psíquicos son adiestrados y forzados por los gobiernos a participar en la búsqueda del potencial psíquico. Los *Psyber Warriors* son tratados como subhumanos. Día tras día, sus mentes y sus cuerpos son probados y manipulados como simples ratas de laboratorio. Con el único propósito de asegurar el secreto, muchos laboratorios prohíben a estos «sujetos» la posibilidad de volver a sus vidas privadas. Para los poseedores de los poderes psíquicos es como vivir en el infierno.

Finalmente, llega la rebelión, bajo el amparo y el liderazgo de un todopoderoso *Psyber Warrior*, llamado Keith. Él es el que les promete un nuevo mundo, una especie de utopía donde vivirán en paz y prosperidad. Pero el ideal se torcerá cuando su líder declare la guerra a los hombres, jurando destruir a todo aquel que se ponga en su camino. Ahora, los *Psyber Warriors* deben luchar por el futuro de la humanidad, por aquella gente que una vez quiso destruirles a ellos.

Después de tan apasionante relato de ficción futurista vienen unos cuantos datos de lo que será, sin lugar a dudas, uno de los juegos más interesantes y trepidantes del horizonte consolero.

Sangre a raudales, en un campeonato de lucha (aunque la historia era muy bonita, como en todo buen *beat 'em up* lo que importa es ir eliminando adversario tras adversario), donde nueve luchadores se enfrentaran entre sí para llegar al poderoso Keith, que esperará ansioso el momento de destrozarnos los huesos. Los gráficos de los luchadores están realizados, en el cada vez más instaurado, sistema de polígonos. O sea, gráficos en 3-D, muy detallados y de excelente animación. Con las opciones de turno, arcade, historia, entrenamiento (esperemos que esté mejorado en la versión definitiva) y *versus mode*. Pero, donde nos daremos cuenta del potencial de *Psychic Force* será en el momento en que empecemos los combates. Como os podéis imaginar por la paliza de la introducción, este nuevo título de Taito no es un programa de lucha que transcurre en el típico terreno firme. Se trata de un juego donde los luchadores se enfrentan en una especie de *ring* flotante, que nos puede parecer una pecera, situado en el centro de un escenario realista (en medio de una cordillera montañosa, en la ciudad, etc.), y donde los luchadores se enfrentan desafiando por completo las leyes de la gravedad. Por eso no os extrañéis cuando veáis las barras de energía en una inusual posición vertical. Como todo buen juego de lucha en 3-D está provisto de un *zoom* escalofriante que permite, y en este juego mejor que en ningún otro, las luchas cuerpo a cuerpo (puñetazos, patadas y cabezazos), con los combates a distancia (disparos, misiles y ataques especiales). Con un montón de ataques, unos excelentes gráficos y una buenísima elección de ataques, esperamos que cumpla a la perfección con las expectativas creadas esta versión todavía no definitiva.





El dominio de la psicoquinética es la clave del juego.



**Información**

De: New Software Center/Acclaim

Disponible: Junio











# Pequeños trucos

**Trucos, trucos y más trucos. ¡Qué vivan los trucos! Los hay de todo tipo, algunos son pequeños y otros tan grandes como tu cabeza, pero todos tienen el mismo objetivo: ayudarte a superar esos juegos tan peliagudos. ¿A qué esperas? ¡A por ellos!**

## Dark Forces

Este mes empezamos con un par de trucos para juegos basados en *La guerra de las galaxias*.
Para empezar tenemos una clave para *Dark Forces* que, en lugar de conducirte a un nivel en concreto, hará aparecer en la pantalla un menú para que puedas escoger el que prefieras.
Sólo debes introducir: P3NDLDQNY2





## Rebel Assault 2



Para continuar, unos cuantos códigos para los diferentes niveles de *Rebel Assault 2*:
**Fácil** - Cruz, Círculo, Cruz, Círculo, Cruz, Triángulo
**Medio** - Cruz, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cruz, Triángulo
**Duro** - Cruz, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cruz, Triángulo



## Jet Rider




¿Piensas que todavía es pronto para que te demos trucos para *Jet Rider*? Bueno, pues guárdalos en cualquier lugar porque no podrás utilizarlos hasta que no hayas completado todos los circuitos convirtiéndote en el ganador de una temporada completa en el nivel profesional. Una vez lo hayas conseguido, (y si lo haces es que te mereces estos trucos), podrás introducir los códigos en la pantalla en que aparezca el mensaje *codes enabled* («códigos permitidos»). Cada vez que ganes el juego con un equipo distinto podrás optar a un código diferente y una vez los hayas ganado todos aparecerá una clave con un precioso retrato. De momento, hemos conseguido ocho de los nueve posibles para que puedas ir al grano sin perder el tiempo. ¡A por ellos!

**Súper agilidad:** Abajo, Círculo, Izquierda, L1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha

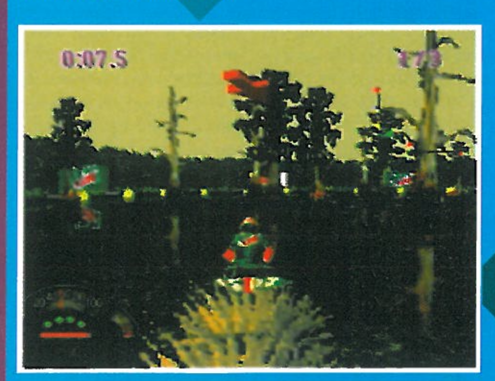
**Resistencia cero:** Cuadrado, L1, Triángulo, Derecha, L1, Abajo, R2, Triángulo

**Puntos acrobáticos dobles:** Derecha, Arriba, Círculo, L2, Triángulo, Círculo, R1, R2

**Cámara de lucimiento activada:** Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, L1, L1, R1, R1

**Frenos aéreos:** R1, R2, Derecha, L2, Arriba, Círculo, Arriba, Círculo

**Carrera de cohetes:** Triángulo, Arriba, Arriba, L2, L2, Arriba, Arriba, Arriba




**Turbo ilimitado:** Triángulo, O, Derecha, R2, Arriba, Cuadrado, Arriba, Triángulo

**Carrera sobre hielo:** Arriba, R2, R1, Derecha, L1, Cuadrado, Derecha, Derecha

**Modo de dos jugadores con otra moto:** Pulsa Círculo, Cuadrado, R2, Círculo, Triángulo, L2, Derecha, Arriba.

## NFL 97



Introduce las claves siguientes en la pantalla de selección de equipos del modo de pretemporada.

**1. L1, L1, L1, TR, L1, L1**
Los equipos se enfrentarán en el estadio en una competición de pretemporada.

**2. L1, L1, L1, R1, L1, L1**
El terreno de juego se llenará de minas.

**3. L1, L1, L1, L2, L1, L1**
El balón caerá de las manos continuamente.

**4. L1, L1, L1, R2, L1, R1**
No habrá nunca pérdidas de balón.

**5. L1, L1, L2, TR, L1, TR**
Pulsa el botón de velocidad y tu jugador irá a toda pastilla durante todo el encuentro.

**6. L1, L1, TR, R2, L1, TR**
Las habilidades de tu equipo se reducen drásticamente.

**7. L1, L1, R1, TR, L1, R1**
Tierra de gigantes.

**8. L1, L1, R1, R1, L1, R1**
Miniaturización al estilo Liliput.

**9. L1, L1, R1, R2, L1, R1**
Lanzamientos de 100 yardas.

**10. L1, L1, L2, R1, L1, L2**
Modo súper lento.

Si introduces esta serie L1, L1, L2, R2, L1, L2, en el modo de pretemporada, podrás jugar con el Equipo Iguana o el Equipo Acclaim. Lo único que podemos decirte es que juegan como los ángeles.

## Twisted Metal 2




Las mejoras de *Twisted Metal 2* sobre su ya de por sí genial antecesor van más allá de lo que hubiéramos imaginado. Deberías comprarlo ya, sobre todo teniendo en cuenta que con estos pequeños trucos, que ofrecen un montón de códigos, el juego mejora hasta lo indecible.

**Códigos para jugar a Darktooth**

**Hammerhead:** Círculo, Círculo, Círculo, Espacio, Triángulo, X
**Mr Grimm:** Espacio, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo
**Roadkill:** Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado, X
**Twister:** X, Cuadrado, Espacio, Cuadrado, Triángulo, Círculo
**Axel:** Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Espacio, Cuadrado
**Mr. Slam:** Cuadrado, Espacio, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X
**Grasshopper:** X, Espacio, X, Cuadrado, Cuadrado, Espacio
**Shadow:** Círculo, Triángulo, Espacio, Triángulo, Círculo, Espacio
**Thumper:** Triángulo, Espacio, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo
**Spectre:** X, Círculo, Círculo, Círculo, Espacio, Triángulo
**Warthog:** Círculo, Cuadrado, Espacio, Círculo, Círculo, Cuadrado
**Outlaw 2:** Espacio, Círculo, X, Espacio, Triángulo, Espacio

**Claves de los personajes**

**AXEL**
**París:** Círculo, Triángulo, Cuadrado, Espacio, Triángulo, Espacio
**Amazonia:** Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Círculo
**Nueva York:** Espacio, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, Espacio
**Antártida:** X, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo
**Holanda:** Círculo, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo
**Hong Kong:** Triángulo, X, Círculo, X, X, Círculo

**GRASSHOPPER**
**Moscú:** Triángulo, X, Círculo, Espacio, Espacio, Espacio
**París:** X, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo
**Nueva York:** Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo
**Antártida:** Cuadrado, Triángulo, Espacio, Espacio, Espacio, Cuadrado
**Holanda:** Triángulo, X, Espacio, Espacio, Espacio, Cuadrado
**Hong Kong:** X, Triángulo, Triángulo, Espacio, Espacio, Triángulo

**SPECTRE**
**Moscú:** Círculo, Triángulo, X, X, Triángulo, Espacio
**París:** Espacio, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Círculo, X
**Amazonia:** Círculo, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X

**THUMPER**
**Moscú:** Círculo, Espacio, Espacio, Triángulo, X, Espacio
**París:** X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo
**Amazonia:** Triángulo, X, Círculo, Espacio, Cuadrado, Espacio
**Nueva York:** X, X, Triángulo, Triángulo, X, Triángulo
**Antártida:** Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Espacio, Espacio, Espacio

**HAMMERHEAD**
**Moscú:** Espacio, Triángulo, X, X, X, Espacio
**París:** Espacio, X, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo
**Amazonia:** Triángulo, Espacio, Espacio, Espacio, X, Círculo
**Nueva York:** Triángulo, Triángulo, X, Triángulo, X, X
**Antártida:** Triángulo, X, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado
**Holanda:** Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X, Cuadrado, Espacio
**Hong Kong:** Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo

**Intercambio de armas por vida:** Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo mientras juegas.

**Jugadores secretos (debes introducirlos en la pantalla de selección de personajes).**
Selecciona Sweet Tooth: Arriba, L1, Triángulo, Derecha.
Selecciona Minion: L1, Arriba, Abajo, Izquierda.

**Estadios secretos (debes introducirlos en la pantalla de selección de lucha para dos jugadores).**
Cyburbia - Abajo, Arriba, L1, R1
Suicide Swamp - Arriba, Abajo, Derecha, R1
LA Rooftops - Abajo, Izquierda, R1, Abajo

**MOVIMIENTOS**
Arriba, Arriba, Izquierda - Salto
Arriba, Arriba, Derecha - Escudo
Izquierda, Derecha, Arriba - Congelación
Izquierda, Derecha, Abajo - Contraataque
Derecha, Izquierda, Arriba - Misil de napalm
Derecha, Izquierda, Abajo - Mina de tierra
Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba - Mecanismo de protección

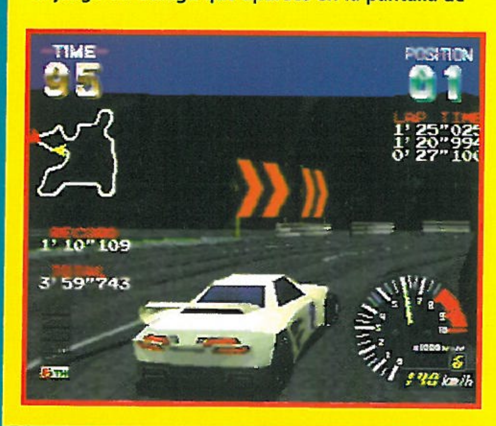


## Precio especial • Precio especial • Precio especial • Precio especial

**Aprovechando el lanzamiento de la serie Platinum de Sony, hemos pensado que no es mala idea desempolvar viejos trucos para estos clásicos rebajados. Adelante y... ¡a pasarlo bien!**

## Ridge Racer

### Coches extra secretos
Para conseguir ocho coches extra, de un total de doce automóviles posibles, lo único que debes hacer es destruir cada criatura que encuentres en el juego de Galaga que aparece en la pantalla de carga del juego. Verás que aparece *Perfect* y podrás acceder a los coches secretos.




### Carreras extra
Para conseguir las cuatro carreras extra que se ocultan entre las sombras del juego debes ganar todas las carreras. Sí, es un pelín complicado, pero seguro que al final lo consigues. Estos circuitos son idénticos a los normales, pero la diferencia está en que ahora debes correr en sentido contrario, y es más difícil de lo que parece.

### Carreras espejo
Para participar en una carrera espejo, gira por completo el coche en la salida de la carrera. En las normales, gira justo antes de llegar a la parte en que la carrera se junta con la otra carrera. En las extra, gira antes de la primera curva. Acelera a fondo y atraviesa el muro que hay justo delante tuyo. Por arte de magia empezarás a correr en una versión invertida de la carrera.

## Wipeout

### Circuito secreto Firestorm:
Destaca un jugador y mantén pulsado L1 y R1, Derecha, Start, Cuadrado y Círculo y después pulsa X. La nueva carrera aparecerá al final de la pantalla de selección de carreras. No está mal.

### Acceso a la clase Rapier:
R2, L2, Izquierda, Start y Select. Después pulsa X.






## Bubble Bobble




Actualmente todos los juegos esconden secretos y sorpresas, incluso los más viejos.
Para acceder a los que te propone esta pequeña maravilla sólo tienes que introducir los siguientes códigos en la pantalla de créditos en la que aparece una nube con «Bubble Bobble» escrito en su interior:




Para hacerte con todos los reforzadores pulsa: Izquierda, Salto, Izquierda, 1P, Izquierda, Bubble, Izquierda, 1P
Consigue puertas extra siempre que quieras: Bubble, Salto, Bubble, Salto, Bubble, Salto, Derecha, 1P

Los monstruos de los cincuenta últimos niveles en los primeros cincuenta y viceversa: 1P, Salto, Bubble, Izquierda, Derecha, Salto, 1P, Derecha.

## Rainbow Island

Y también tenemos códigos para nuestro viejo conocido *Rainbow Island*.

**BLRBJSBJ:** Zapatos veloces permanentes.
**RJSBJSBR:** Arco iris dobles permanentes.
**SSSLLRRS:** Arco iris rápidos permanentes.
**BJBJBJRS:** Señalas a a.
**LJLSLBLS:** Señalas a b.
**LBSJRLJL:** La aventura sigue después de la quinta isla.
**RRLLBBJS:** Toda la comida escondida se convierte en bolsas de dinero.
**RRRRSBSJ:** Activa los dos anteriores.
**SRBJSLSB:** Te proporciona un contador de 100 millones.

## Die Hard Trilogy




Los trucos para *Die Hard Trilogy* parecen no acabarse nunca. ¿Será éste el cuento de nunca acabar?




Activa la pausa, mantén pulsado R2 e introduce Derecha, Arriba, Abajo y Cuadrado. El juego debería continuar por sí solo. Conseguirán invulnerabilidad en *Die Hard* y *Vengeance*, y si activas la pausa también en *Die Harder* podrás acceder a la pantalla que sobreimpresiona el mapa. Desde aquí puedes controlar la cámara, el coche y los mapas de personajes.

## NBA: In The Zone 2




Equipo All-star en el modo de exhibición: en la pantalla de créditos, sitúa el cursor en «Start» y mantén pulsada la combinación L1, R2, Select y Start hasta que la pantalla se desdibuje.



# Perdonad si insistimos, pero...

Envíanos tus trucos o tus dudas. Podemos entablar una buena colaboración. Ya sabes nuestra dirección:

**Ediciones Zinco**
**PlayStation Power (Power trucos)**
**Aragón, 182, 9.°-A**
**08011 Barcelona**

o en la dirección electrónica anacris@zinco.es

Este mes nos hemos preocupado por evitarte el aburrimiento. Más que trucos para solventar situaciones difíciles te ofrecemos algunas ideas para que esos juegos un poco desastrosos sean un poco más divertidos.
Si quieres saber si hay algunos secretos escondidos en *WWF: In Your House* activa la pausa e introduce estas series:
Para jugar sin los luchadores de la CPU: Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, R2
Daño extra: Arriba, Arriba, L1, L2, Abajo
Activar combos: R1, L2, R2, L2, Derecha
Los humanos sufren menos daño: Abajo, Arriba, L2, Derecha, Izquierda
Los humanos no sufren daño: R2, L2, R2, L2, R1
Súper piquetes automáticos: Abajo (x4), L1

Y de postre, aquí tenéis siete movimientos secretos para animar un poco el juego. Bien lo sabe dios y nuestra señora de la consola atascada que este juego necesita algo que lo anime.

1. Carga durante tres segundos y Vader se transformará en bisonte.
2. Activa el puñetazo durante tres segundos y después suéltalo y Goldust lanzará polvo dorado a los ojos.
3. Mientras juegues con British Bulldog puedes machacar a tus rivales pulsando F, F, Súper patada (Superkick).
4. Activa el puñetazo DF para conseguir el Abrazo Inmovilizador Giratorio.
5. Si quieres que Owen Hart baraje las cartas activa su Puñetazo DF.
6. Pulsa B, B y activa la Súper patada (Superkick) cuando Ahmed Johnson tenga a su rival atrapado por la cabeza para activar su Salto Pearl River.
7. Si activas el Súper puñetazo (SuperPunch) de Bret Hart durante tres segundos conseguirás su famosa Crucifixión.

Y para algunas almas descarriadas que intentan sacar algún provecho del flojísimo juego de carreras *Andretti* también tenemos algo guardado. Para vosotros, pobres consoleros, aquí tenéis lo mejor que hemos podido encontrar.
Para poder conseguir un nuevo equipo de carreras introduce **GO BEARS!** También puedes introducir **GO BRUINS!** para obtener más de lo mismo.
Pero, no se vayan todavía, aún hay más. Para conseguir un coche extra, hay que activar la pausa durante una carrera y pulsar L1, L2, R1, R2, Cruz, Círculo y Select a la vez.
Y por último, para todos aquellos que nunca os cansáis de preguntar sobre *Tomb Raider*, os diremos que para convertir las tres barras de plomo en oro debéis ponerlas en manos de Midas antes de que desaparezcan. ¿De acuerdo?




# POWERLISTA



## Bienvenidos a la Powerlista

**Una guía indispensable que comenta los últimos estrenos de PlayStation. Una lista que te actualizamos mes a mes. Además, te informamos de cuáles son los Súper ventas de cada género y nuestros favoritos del mes. ¡Descúbrela!**









DE TOMO Y LOMO

En PlayStation Power enviamos a nuestros espías de ventas a alguna gran ciudad del mundo para que descubran comportamientos c... ciales poco dignos. Este mes e... propia Sony la que pasa por e...

Cualquier producto que aparezca con el lo... cial de Sony ha de ser bueno. Es la marca de... dad y distinción.

Descubrimos la siguiente «ganga» semiescondida en el mostrador de nuestra tienda de juegos favorita. Son los limpiadores de discos oficiales de Sony y sirven, como ya habréis adivinado, para limpiar los discos de la PlayStation. No está mal, sobre todo si sueles colocar tus juegos mientras te zampas un grasiento bocadillo o una bolsa de patatas fritas y tus dedos están siempre aceitosos. Pero lo más chocante es que el precio de semejante producto supone un gasto más que considerable para tu cartera. No entendemos cómo un par de trapitos de un solo uso pueden llegar a valer tanto. Nosotros te aconsejamos que seas más cuidadoso con tus discos y el dinero que te ahorres, lo inviertas en ampliar tu colección.





¡Cómpralo!

Si este mes no puedes hacerte con un juego de esos carillos que circulan por ahí, no te preocupes. ¡Cómpralo! te recomien... otras compras más baratas pero igual de buenas...





Caza-ganga...

Platinum o la excelente relación calidad-p...







# TODO LO QUE DEBES SABER

**Una pequeña reseña de la compañía que lo distribuye en España, el precio que deberías pagar y el tipo de juego o género en el que se enmarca.**
**Quizá sea corto, pero es muy completo. Contiene un pequeño análisis para que eches un vistazo a los aspectos más importantes.**

**Crash Bandicoot**



**Sony • 8.200 ptas. • Plataforma en 3-D**
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no hay montones de 3-D pero sí más que en cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. El mejor juego de plataformas para PlayStation.
**Puntuación 9**

**Cada reseña incluye una escena, bien encuadrada, para que puedas ver el aspecto del juego.**

**Las puntuaciones que te expone *PlayStation Power* son las únicas en las que debes confiar porque decimos la verdad sin tapujos. Somos exigentes, pero justos.**

**2 = porca miseria**
**5 = suficiente**
**7 = buen esfuerzo**
**9 = ¡cómpralo!**
**10 = perfecto**




### 2Xtreme



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras 3-D**
Si eres un tipo radical te volverás loco con esta continuación de *ESPN Extreme*. ¡Ni se te ocurra! Es demasiado pobre y no aporta ninguna mejora respecto a la original.
**Puntuación 2**

### 3D Lemmings



**Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas/acción**
*Lemmings* en tres dimensiones. Algo decepcionante debido a sus controles tramposos y la dificultad que supone algunas veces saber qué está pasando. Puede provocar dolor de cabeza, pero es una tontería divertida.
**Puntuación 6**

### Actua Golf



**Sony • 6.990 ptas. • Golf**
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin ningún tipo de duda, al menos hasta que aparezca *Actua Golf 2*.
**Puntuación 8**

### Actua Soccer



**Sony • 6.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos aquí en la editorial. Presenta ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido sobrepasado ampliamente con la aparición de *ISS Pro*. Sin embargo sería un buen chollo en la serie Platinum. Grandes gráficos y excelentes comentarios.
**Puntuación 7**

### adidas Power Soccer



**Sony • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Menos flexible que el sofisticado *Actua Power Soccer*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención.
**Puntuación 6**

### adidas Power Soccer Int '97



**Sony • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Idéntico a su predecesor. Unos cuantos cambios superficiales por aquí y algunas irritantes novedades en la jugabilidad por allí. Descorazonador otra vez. Una oportunidad perdida.
**Puntuación 4**

### Air Combat



**Sony • 3.990 ptas. • Sim. aéreo**
Otro simulador aéreo tipo arcade. Gráficos mediocres y unas reglas de juego repetitivas, mundanas y cansinamente soporíferas, a pesar de provenir de la todopoderosa Namco.
**Puntuación 5**

### Alien Trilogy



**New Software Center • 3.990 ptas. • Clon de *Doom***
Ni siquiera la licencia de *Aliens* lo salva. No tiene ninguna gracia y está mal dibujado.
Los *aliens* son ligeramente cutres, pero hay muchas variedades en este competente aunque irritante y repetitivo clon.
**Puntuación 7**

### Alone in the Dark



**Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras**
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. *Resident Evil* lo plagió y es mucho mejor.
**Puntuación 6**

### Andretti Racing



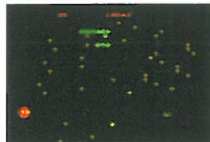
**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras**
No es uno de los mejores juegos de carreras. Sus fondos mal dibujados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de carreras.
**Puntuación 6**

### Assault Rigs



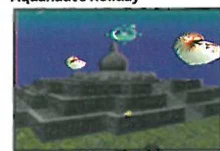
**Sony • 6.990 ptas. • Combate de tanques en 3-D**
Como *Doom*, pero con tanques. Tienes que conducir un vehículo futurista a través de complicados niveles. Una cámara hiperactiva y unos controles escurridizos hacen de este juego una experiencia interesante.
**Puntuación 6**

### Atari Classics



**New Software Center • Simulador arcade**
Más juegos retro, esta vez de Atari. *Battlezone*, *Asteroids*... de hecho son arcades perfectos, pero aburridos. La aparición de *Tempest* hace de *Tempest X3* una compra inútil.
**Puntuación 4**

### Aquanaut's Holiday



**Sony • 7.990 ptas. • Simulador subacuático**
Paséate por el fondo submarino y convence a los pececillos que te rodean para que vayan a vivir a tu arrecife.
**Puntuación 7**

### Ayrton Senna Kart Duel



**Centro Mail • 8.990 ptas. • Carreras**
Una licencia sospechosa para un juego sorprendentemente entretenido. Zumba con tu pequeño *kart* por extrañísimos y complicadísimos circuitos. Conducción y frenazos de gran realismo.
Sencillo pero bueno.
**Puntuación 7**

### Batman Forever Arcade



**New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha arcade**
Una espantosa vuelta a los excitantes días de los dinámicos juegos *beat 'em ups*. Ya te sabes la canción porque ya la has vivido otras muchas veces: camina, lucha, camina, lucha...
**Puntuación 2**

### Battle Arena Toshinden



**Sony • 3.990 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D**
El primer juego de lucha para PlayStation de ambientación japonesa. La facilidad con que se ejecutan los movimientos especiales lo hacen demasiado sencillo. Sin embargo, no está mal gracias al precio de la serie Platinum. Pero, *Tekken* continúa siendo el mejor.
**Puntuación 6**

### Battle Arena Toshinden 2



**Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D**
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes con sus nuevas armas y movimientos resultan duros, pero a pesar de las mejoras no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
**Puntuación 7**

### Black Dawn



**Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D**
La continuación de *Agile Warrior* se basa en un helicóptero que se enzarza en un montón de misiones. Explosiones a raudales con un toque de realismo.
**Puntuación 7**

### BLAM! Machinehead



**Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D**
Entorno colorista y rápido con buenos gráficos, aunque las aburridas misiones del principio esconden las últimas, mucho más interesante.
**Puntuación 8**

### Blast Chamber



**Proein • 9.990 ptas. • Rompecabezas**
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje persigue a otros muchos hombrecillos y tiene que enfrentarse, además, a frecuentes frustraciones.
**Puntuación 6**

### Blazing Dragons



**Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras**
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, algunos diálogos aburridos y un humor de mal gusto que hará que llores de risa y no te lo acabes de creer.
**Puntuación 7**

### Broken Sword



**Sony • 7.990 ptas. • Aventuras**
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido.
Tiene, sin embargo, una gran jugabilidad y adictividad que hará que disfrutes del juego. No esperes emociones intensas.
**Puntuación 7**

### Bubble Bobble & Rainbow Islands



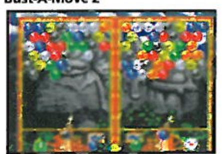
**Centro Mail • 6.490 ptas. • Rompecabezas**
Más viajes al pasado. Estos dos son dos viejos juegos arcade, de la época de los pantalones de pata de elefante. Te pueden poner nostálgico, pero son torpes, pasados de moda y repetitivos.
**Puntuación 4**

### Burning Road



**Arcadia • 6.490 ptas. • Carreras**
No es el *Daytona* que le gustaría ser. Los coches derrapan en cada esquina para ponértelo difícil. Pero ¿qué pasa con esa perspectiva? ¡Por delante los coches parece que midan seis centímetros!
**Puntuación 6**

### Bust-A-Move 2



**New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas**
Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de enorme adictividad y velocidad endiablada que puede rivalizar con *Tetris*.
**Puntuación 9**

### Casper



**Virgin • 7.490 ptas. • Aventuras**
El simpático fantasma Casper se pasea por toda la casa haciendo monadas. Hasta los más pequeños de la casa se aburrirán con este juego y suspirarán por algo de acción después de los primeros diez minutos jugando.
**Puntuación 4**

### Cheesy



**Sony • 7.990 ptas. • Juego de plataformas**
Ridículo juego de plataformas en 3-D de baja calidad que no hubiera pasado ni en 16 bits.
Sin duda tiene buenos cortes en 3-D, pero ni el jugador más conformista podría jugar con él.
**Puntuación 3**

### Chronicles of the Sword



**Sony • 6.990 ptas. • Aventuras**
Vagar por ahí, en un decorado de la Edad Media espada en mano, y hablar como un libro de historia antiguo puede parecer maravillosamente apasionante, pero en realidad es monótono, aburrido y sin apenas un poco de acción para hacer un poco más ameno el juego.
**Puntuación 4**

### City of the Lost Children



**Sony • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D**
Está bien diseñado y la intrigante trama hace que pasen cosas interesantes, pero unos controles demasiado delicados y lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo constituye un esfuerzo reseñable.
**Puntuación 7**

### Command & Conquer



**Virgin • 8.990 ptas. • Acción/estrategia**
Ex monstruo del PC, en la PlayStation los movimientos lentos de estos soldados-estrategas se ven pasados de moda. No lo desestimes, es uno de los juegos más adictivos.
**Puntuación 8**

### Contra: Legacy of War



**Konami • 9.300 ptas. • *Shoot 'em up***
Acción rápida y frenética, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rápidos que te pillarán en menos que canta un gallo.
**Puntuación 7**

### Cool Boarders



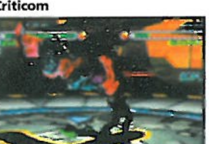
**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
Un juego de carreras en el que no debes correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
**Puntuación 6**

### Crash Bandicoot



**Sony • 8.200 ptas. • Plataforma en 3-D**
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no hay montones de 3-D pero sí más que en cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. El mejor juego de plataformas para PlayStation.
**Puntuación 9**

### Criticom



**Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up***
Si hace tiempo que estás indeciso y lo que quieres es comprar un juego de puñetazos decídete por *Tekken 2*. *Criticom* está bastante bien logrado —luchadores apuestos, armas interesantes—, pero no le llega ni a la suela de los zapatos a la maravilla nipona.
**Puntuación 6**

### Crusader: No Remorse



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up***
Usa vistas isométricas para representar una acción ultraviolenta y futurista en la cual cada uno de los diminutos personajes representados mediante *sprites* hace la vida imposible a los demás.
**Puntuación 6**

### Crypt Killer



**Konami • 9.300 ptas. • Pistola de luz**
Pobre conversión a PlayStation del flojo arcade para la pistola de luz de Konami. Tiros y más tiros por todas partes con poco argumento. No vale la pena.
**Puntuación 3**

**Dark Forces**



**Virgin • 7.990 ptas. •**
**Clon de *Doom***
Una torpe versión de un juego para PC que daba la talla, aunque pronto fue superado por *Doom*, *Disruptor* y *Tenka*.
**Puntuación 6**

**Dark Stalkers**



**Virgin • 8.995 ptas. • *Beat 'em up***
Un juego de lucha que está bien, pero su conversión es bastante decepcionante —parece que hayan hecho desaparecer rudamente algunos de los cuadros de las imágenes—. Su jugabilidad es buena, pero puede ser un poco fuerte para los que tengáis un gusto muy sutil. Es muy divertido.
**Puntuación 6**

**Defcon 5**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Aventuras**
Del estilo de *Doom*, combinado con un juego de aventuras. El juego te hace vagar por una casi abandonada estación espacial disparando a unos mal dibujados robots verdes. Bastante pobre.
**Puntuación 4**

**Descent**



**Virgin • 4.990 ptas. • Entorno 3-D**
Es *Doom* en tres dimensiones. Conduce tu nave a través de tortuosos y retorcidos pasillos, haciendo volar por los aires una multitud de aliens robóticos. Unos niveles 3-D que podrían ser confusos, a priori harán que tu corazón palpite y contribuirán a darte más satisfacción. ¡Genial!
**Puntuación 8**

**Descent 2**



**Virgin • 8.490 ptas. •**
**Entorno 3-D**
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo nuevas características) son confusas y se incluyen en un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
**Puntuación 6**

**Destruction Derby**



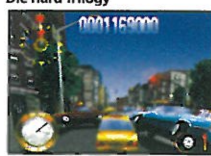
**Sony • 3.990 ptas. •**
**Carreras/*bash 'em up***
Compite en carreras aburridas y pequeñas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. No consigue ser un buen juego de carreras.
**Puntuación 6**

**Destruction Derby 2**



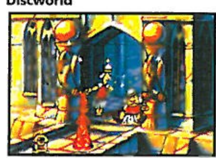
**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
*DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de carreras lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
**Puntuación 9**

**Die Hard Trilogy**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Blaster/conducción**
Por menos de 8.000 pesetas, tres juegos que por separado costarían 8.000 pesetas cada uno. Cada uno de los juegos toma algo de cada una de las películas de la trilogía. Utiliza gráficos prodigiosos y tiene una jugabilidad fascinante.
**Puntuación 9**

**Discworld**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Aventuras**
Una historia que se ha convertido en un enorme fracaso en forma de juego de aventuras. Inspirado en los pueriles y aburridos libros de Terry Pratchet. Sólo te será útil si no eres muy exigente.
**Puntuación 2**

**Disruptor**



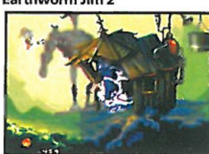
**Virgin • 7.500 ptas. •**
**3-D al estilo *Doom***
Un clon del súper conocido *Doom* que, sorprendentemente, llega a emular las emociones y la acción de su maestro en 3-D.
Los gráficos se benefician de una mayor definición y de alucinantes detalles presentes por doquier que harán que alucines.
**Puntuación 8**

**Doom**



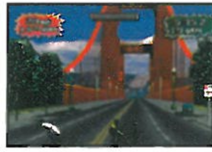
**New Software Center •**
**7.990 ptas. • *Doom***
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un *HER-UGE* mundo 3-D y destruye montones de cosas malas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí.
El original y el mejor.
**Puntuación 10**

**Earthworm Jim 2**



**Virgin • 3.990 ptas. • Plataformas**
Esta conversión a PlayStation es exactamente lo mismo que la antigua versión para MegaDrive. Seguramente estarás de acuerdo con nosotros si decimos que te lo pienses dos veces antes de comprarlo.
**Puntuación 4**

**ESPN Extreme Games**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
Un clon de *Road Rash*, con música de la generación Pepsi Max que ofrece un despilfarre de paisajes en 3-D como excusa para carreras «extremas» de *snowboard* y *mountain bike*.
**Puntuación 4**

**Excalibur 2555AD**




**Proein • 9.900 ptas. •**
**Aventuras**
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego.
No está mal, pero los niveles sencillos no son grandes, ni inteligentes, ni nada buenos.
**Puntuación 5**

**Exhumed**




**Erbe • 7.990 ptas. •**
**Entorno 3-D**
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un juego muy adictivo y de diseño refinado. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos y un montón de efectos.
**Puntuación 8**

**Extreme Pinball**




**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Máquinas del millón**
*Pinball* llegado del más profundo infierno. Sus gráficos mediocres —salidos de los años ochenta— apestan. Las leyes de la física que siguen las bolitas del juego hacen que, doscientos años después de su muerte, Isaac Newton se sienta profundamente olvidado.
**Puntuación 2**

**Fade to Black**




**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Aventuras en 3-D**
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. Sin embargo, no es un súper bombazo y sus monótonas texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*.
**Puntuación 8**

**FIFA 96**




**Electronic Arts • 6.990 ptas. •**
**Simulador de fútbol**
La jugabilidad lenta y dulzona y los gráficos difíciles son sólo dos de los muchos puntos débiles que tiene *FIFA '96*. La cosecha del 97 es muy superior.
**Puntuación 5**

# PlayStation Power
## Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por juegos, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.

### Aventura gráfica/rol
1 Suikoden
2 King's Field
3 Excalibur 2555AD
4 Tomb Raider
5 Broken Sword

### Rompecabezas
1 Lost Vikings 2
2 Bust A Move 2
3 Namco Museum 3
4 Namco Museum 2
5 3-D Lemmings

### Carreras
1 Need for Speed 2
2 Porsche Challenge
3 Formula 1
4 MicroMachines V3
5 Destruction Derby 2

### Estrategia
1 Command & Conquer
2 Battle Stations
3 X-Com Terror From The Deep
4 Theme Park
5 Sim City 2000



### Beat 'em up
1 Soul Blade
2 King of Fighters 95
3 Tobal No. 1
4 Tekken 2
5 Samurai Shodown III

### Shoot 'em up
1 Exhumed
2 Hexen
3 Jungla de cristal
4 Soviet Strike
5 Area 51

### Plataforma
1 Pandemonium
2 Crash Bandicoot
3 Floating Runner
4 Lomax
5 Rayman

### Deportivos
1 adidas Power Soccer International
2 Actua Soccer Club Edition
3 International Superstar Soccer Deluxe
4 Total NBA '97
5 Virtual Tennis

### Los cinco más vendidos
1 Soul Blade
2 Need For Speed 2
3 King of Fighters 95
4 Porsche Challenge
5 adidas Power Soccer International

**FIFA 97**



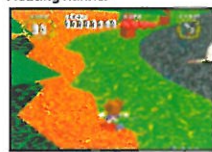
**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Simulador de fútbol**
Los jugadores tienen una pinta increíble, pero no se desplazan con rapidez. Nunca te sientes del todo al mando de la situación
**Puntuación 6**

**Firo and Klawd**



**Erbe • 8.990 ptas. •**
**Aventuras/*shoot 'em up***
Cruel cruce entre un juego isométrico de disparos y uno de aventuras. Patéate toda la ciudad cruzando puertas y subiendo escaleras para determinar qué nivel y qué aburrida e infantiloide historieta y escena vas a ver. Para niños.
**Puntuación 4**

**Floating Runner**



**Arcadia • 8.990 ptas. •**
**Plataformas en 3-D**
Sí, los niveles son muy amplios y, sí, todo se mueve con mucha suavidad, PERO, la textura de los polígonos deja mucho que desear.
**Puntuación 4**

**Formula 1**



**Sony • 8.200 ptas. • Carreras**
Todas las carreras están preparadas para que puedas empezar al momento. Eso sí, con los equipos del 95. De compra obligada para los aficionados a la categoría reina de las carreras y también para todos aquellos que disfruten de los juegos de carreras. Un gran producto.
**Puntuación 9**

**Galaxian 3**



**Sony • 6.990 ptas. •**
***Shoot 'em up* en 3-D**
Peor que *Starblade*. Moscas penosas prerrenderizadas y granulosas que pretenden ser futuristas. Manejar tu nave y disparar resulta imposible.
**Puntuación 2**

**GridRun**



**Virgin • 7.990 ptas. •**
**Rompecabezas/acción**
De nuevo, la opción para dos jugadores salva en parte la pesadísima opción para uno solo, aunque no pasa de ofrecer algunas vistas ligeramente emocionantes que harán del juego algo digno de mencionar y poco más.
**Puntuación 6**

# DE TOMO Y LOMO

**En PlayStation Power enviamos a nuestros espías de ventas a alguna gran ciudad del mundo para que descubran comportamientos comerciales poco dignos. Este mes es la propia Sony la que pasa por el aro.**

Cualquier producto que aparezca con el logo oficial de Sony ha de ser bueno. Es la marca de calidad y distinción.

Descubrimos la siguiente «ganga» semiescondida en el mostrador de nuestra tienda de juegos favorita. Son los limpiadores de discos oficiales de Sony y sirven, como ya habréis adivinado, para limpiar los discos de la PlayStation. No está mal, sobre todo si sueles colocar tus juegos mientras te zampas un grasiento bocadillo o una bolsa de patatas fritas y tus dedos están siempre aceitosos. Pero lo más chocante es que el precio de semejante producto supone un gasto más que considerable para tu cartera. No entendemos cómo un par de trapitos de un solo uso pueden llegar a valer tanto. Nosotros te aconsejamos que seas más cuidadoso con tus discos y el dinero que te ahorres, lo inviertas en ampliar tu colección.

PlayStation
Disc Wipe
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

**Gunship 2000**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Simulador de helicópteros**
Este simulador es complicado. De repente, abandona sus objetivos para perderse en pos de una imagen y una jugabilidad terribles.
**Puntuación 4**

**Hardcore 4X4**



**Arcadia • 8.990 ptas. •**
**Carreras**
Juego de carreras bastante competente que, sin embargo, falla en el momento de darle emoción. El terreno accidentado y la enormidad de los vehículos son un punto interesante, pero los choques y las colinas, más que fascinar, aburren.
**Puntuación 7**

**Impact Racing**



**Arcadia • 7.990 ptas •**
**Carreras/*Shoot 'em up***
¿Qué pasaría si armaras los coches de *Ridge*? Está claro que el resultado no sería, en ningún caso, *Impact Racing*. El momento de las carreras es rápido, pero torpe y la incorporación de las pistolas no aporta nada.
**Puntuación 3**

**Incredible Hulk**



**Proein • 9.990 ptas. •**
**Plataforma**
Huye. Es pobre, lento, vacilante, desordenado, repetitivo, aburrido hasta decir basta. Se trata de un juego de los típicos tipo plataforma de los de encuentra-la-llave-para-abrir-la-puerta y de este modo poder seguir avanzando por las distintas fases del juego.
**Puntuación 3**

**In the Hunt**



**Arcadia • 6.490 ptas. •**
***Shoot 'em up***
Ya sé que es un *shoot 'em up* en 2-D de aspecto moderno, pero es que se trata de un submarino. ¿Qué se han pensado? Tened en cuenta que estamos en mil novecientos NOVENTA y siete..
**Puntuación 2**

**Iron and Blood**



**New Software Center •**
**7.990 ptas. • Lucha en 3-D**
¿Por qué perder el tiempo con esto si puedes pasártelo de maravilla con *Tekken 2*? Quizás regalen algo con el juego, seguro que no vale la pena invertir tu tiempo en este juego.
**Puntuación 4**

**ISS Deluxe**



**Konami • 8.990 ptas. •**
**Simulador de fútbol**
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. Es el clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre todo.
**Puntuación 8**

**Jet Rider**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Carreras**
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. No añade nada a un deslucido juego de carreras en el que pasan muchas cosas.
**Puntuación 6**

**Johny Bazookatone**



**US Gold • Plataforma**
Un juego enorme de plataformas al viejo estilo de las 2-D con gráficos renderizados retocados. Animación lenta, una curva de dificultad muy, muy cerrada y una música terriblemente odiosa que muestran como no debe hacerse un videojuego.
**Puntuación 2**

**Jumping Flash 2**



**Sony • 7.990 ptas. •**
**Plataforma 3-D**
Han conseguido mejorar en todos los aspectos del juego a su bien recibido antecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar han subido su calidad. De todas maneras, el juego sigue siendo muy fácil y no tardarás en terminarlo.
**Puntuación 8**

**Killing Zone**



**Iguana Games • 6.900 ptas. •**
**Lucha en 3-D**
Otro *beat 'em up* en 3-D que aburre a las ovejas. ¿A quién se le ocurrió crearlo? Los personajes son horribles, se mueven con poca gracia y los controles son endemoniados y confusos. Queremos *Tekken*, por favor.
**Puntuación 1**

**Krazy Ivan**



**Sony • 6.990 ptas. • Blaster 3-D**
Conviértete en un gran robot y dispara a los otros robots pequeños, con todo tipo de caracterizaciones, en unos niveles un poco torpes. Su falta de originalidad lo convierte en un juego falto de atractivo.
**Puntuación 6**

**Legacy of Kain**



**BMG • 7.990 ptas. • Blaster**
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Está bien, pero no es fantástico.
**Puntuación 7**

**Little Big Adventure**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Aventuras**
Otro juego de aventuras que proviene del PC, con gráficos maravillosos y un diseño espléndidamente ejecutado. Aventura arcade variada y adictiva para exprimirse el limón y, a veces, los dedos.
Muy bueno.
**Puntuación 8**

**Loaded**



**Sony • 6.990 ptas. • Blaster**
Te paseas por ahí dando muerte a todo lo que se cruza en tu camino. El juego es divertido para una tarde, pero su falta de variedad y la naturaleza simplista de sus niveles borrarán pronto la sonrisa que adorna tu cara.
**Puntuación 5**

**Lomax**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Plataforma**
¡Vuelven los *Lemmings*! Algo con este aspecto quizá hubiera sido maravilloso en los tiempos de Mari Castaña, pero actualmente no tiene razón de ser.
Otra oportunidad perdida para hacer disfrutar a los amantes de los juegos de plataformas.
**Puntuación 5**

**Madden 97**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Fútbol americano**
La última entrega de *Madden* y el mejor juego de fútbol americano que puedes comprar. Los sólidos gráficos están pensados para compensar los excesos del intocable AI. La presentación es bestial.
**Puntuación 8**

**Magic Carpet**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Entorno 3-D**
Una versión un poco tosca del clásico para PC. Colectas dinero para reformar tu castillo —hacerlo más grande— y se le añade un interesante elemento de estrategia.
**Puntuación 8**



**MechWarrior 2**



**Proein • 8.990 ptas. • Entorno 3-D**
Jugabilidad muy simplificada del tipo clicha-a-un-malo-y-mátalo-con-la-suficiente-artillería-como-para-matar-a-toda-su-familia hacen que el juego pierda fuelle.
**Puntuación 7**

**Mega Man X3**



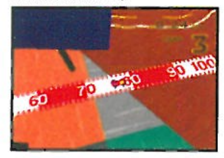
**Virgin • 8.990 ptas. • Plataforma**
El viejo clásico de SuperNintendo llega a la PlayStation y merecería ser olvidado por ser EXACTAMENTE igual. Pequeños *sprites* planos, falta de variedad, dudoso diseño de los niveles y de la detección de los choques.
**Puntuación 3**

**Mickey's Wild Adventure**



**Sony • 6.990 ptas. • Plataforma**
No es más que un viejo 16 bits que nos causó una ligera consternación. Unas cuantas entradas y salidas de la pantalla en 3-D no nos van a convencer. De verdad, esperábamos algo mejor del ratón más universal.
**Puntuación 5**

**MicroMachines V3**



**Konami • 10.900 ptas. • Conducción en 3-D**
Esta alocada versión convierte los cochecillos de 16 bits de las versiones previas en coches en 3-D. No podía ser menos.
Una suave cámara se mueve por los 30 circuitos permitiendo una increíble visibilidad en 3-D. Remarcable y excelente.
**Puntuación 9**

**Monster Trucks**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado después de los soberbios *DD2* y *F1*. Piedras sobre el propio tejado.
**Puntuación 7**

**Mortal Kombat 3**



**Sony • 8.200 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D**
*MK3* pudo haber sido una perfecta conversión del éxito arcade, pero a no ser que lo consigas por cuatro duros, gástate el dinero en la nueva *Trilogy*.
**Puntuación 6**

**Mortal Kombat Trilogy**



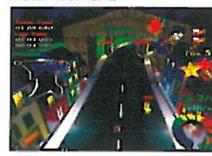
**Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D**
*Trilogy* contiene todos y cada uno de los personajes en todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Satisfará tus necesidades.
**Puntuación 3**

**Motor Toon GP**



**Iguana Games • 6.900 ptas. • Carreras**
Fue uno de los primeros juegos que aparecieron para PlayStation. Sorprendió a todo el mundo por su velocidad y colorido y por la locura que suponían sus vehículos, pero el tiempo no perdona: *MT 2* es mucho mejor.
**Puntuación 6**

**Motor Toon GP 2**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
No es más de lo mismo, ya que los gráficos se han retocado, añadiendo más detalle. El aspecto de las carreras también se ha mejorado, consiguiendo mayor jugabilidad, centrándose menos en los efectos ópticos.
**Puntuación 8**

**Myst**



**Sony • 6.990 ptas. • Aventuras**
Se trata de una serie de películas ya preparadas que puedes ver apretando de vez en cuando los botones que aparecen en la pantalla. No basta para mantener ocupada tu mente y tus dedos por mucho tiempo. A no ser que pienses y muevas los dedos muy despacio.
**Puntuación 3**

**Namco Museum Vol 1**



**Sony • 6.990 ptas. • Simulador arcade**
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También!, ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toypop*? Bueno, y ¿*Rally-X*? ¿qué? Estos clásicos están desfasados para resultar interesantes.
**Puntuación 5**

**Namco Museum Vol 2**



**Sony • 6.990 ptas. • Simulador arcade**
Esta vez nos encontramos con *Gaplus* (bien), *Xevious* (bien), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios) para jugar con ellos.
**Puntuación 5**

**Namco Museum Vol 3**



**Sony • 6.990 ptas. • Arcade**
La tercera parte nos trae a *Galaxian* (un buen blaster), *Tower of Druaga* (aburridísimo), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (desalentador) y *Pole Position 2*.
**Puntuación 4**

**Nascar Racing**



**Sistemy • 7.950 ptas. • Simulador de carreras**
Una antigualla desagradable y sangrienta. Las carreras son lentas, pesadas y discurren por el circuito más aburrido jamás visto en una pantalla. Increíble.
Evita ponerte a los mandos de este coche.
**Puntuación 3**

**NBA: In the Zone**



**Konami • 8.900 ptas. • Simulador de baloncesto**
*In the Zone* tiene grandes imágenes, hay muchas oportunidades para encestar. Sin embargo, y por desgracia, la jugabilidad se basa, casi por completo, en el bloqueo y el robo. Una defensa decente es imposible.
**Puntuación 5**

**NBA: In the Zone 2**



**Konami • 8.900 ptas. • Simulador de baloncesto**
¡No está mal! Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado *In the Zone* muchísimo. De todas maneras, y a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA* para disfrutar del juego de la canasta.
**Puntuación 8**

**NBA Jam Extreme**



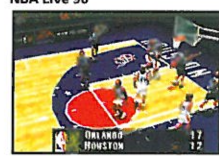
**New Software Center • 8.990 ptas. • Baloncesto**
El juego loco arcade de baloncesto en 2-D pasa a 3-D. Su jugabilidad apenas si ha cambiado, y sigue sin ser baloncesto real, por lo que no gustará a todos, aunque tiene sus incondicionales.
**Puntuación 7**

**NBA Jam TE**



**New Software Center • 8.990 ptas. • Baloncesto**
Su velocidad arcade, unos comentarios escandalosos y unos movimientos imposibles hacen de este 2-D un juego adictivo más allá de las explicaciones razonables.
**Puntuación 6**

**NBA Live 96**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulador de baloncesto**
Decepcionante simulador que usa jugadores representados mediante *sprites*. *Total NBA* le gana la partida en cualquier aspecto que compitan.
**Puntuación 5**

**NBA Live 97**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulador de baloncesto**
Muy mejorado desde los *sprites* del 96, un esfuerzo remarcable. Los grandes jugadores poligonales ahora pelean por la pelota.
Muchas opciones y un montón de aburridas estadísticas completan la oferta.
**Puntuación 7**

**Need for Speed**



**Electronic Arts • 8.990 ptas. • Conducción**
Trepando del nido de las cucarachas llega *Need for Speed*. Avanza a trompicones, con gráficos deplorables por circuitos para niños. ¿A quién le importa que puedas conducir coches elegantes? Muy pobre.
**Puntuación 3**

**NFL Gameday**



**Iguana Games • 7.990 ptas. • Fútbol americano**
Simulador de fútbol americano con una presentación limpia además de concisa y un buen control que ofrece estrategia y acción a partes iguales. Lástima que *Madden 97* siga siendo muchísimo mejor en el género de juegos de fútbol americano.
**Puntuación 6**

**NHL 97**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey**
Una versión poligonal del famoso juego de hockey en 16 bits de Electronic Arts *NHL*. Es fácil de jugar. En una palabra: grande. Saber el motivo por el que *FIFA 97* no es tan jugable, rápido y delicado es un misterio.
**Puntuación 8**

**NHL Face Off**



**Iguana Games • 7.900 ptas. • Hockey**
La apuesta de Sony frente al famoso *NHL* de Electronic Arts no acaba de cuajar. Los jugadores son *sprites* pequeños que provocan confusión. Decídete por *NHL 97*.
**Puntuación 5**

**NHL Face Off '97**



**Sony • 6.990 ptas. • Hockey**
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Una porquería comparado con *NHL 97*.
**Puntuación 5**

**Novastorm**



**Psygnosis • 6.990 ptas. • Entorno 3-D**
Un juego abominable que superpone *sprites* en 2-D sobre imágenes de vídeo. La detección de choques es bastante pobre y la jugabilidad se repite muchísimo.
Sólo la música es capaz de amenizar un poco la partida.
**Puntuación 4**

**Off World Interceptor Extreme**



**Iguana Games • 3.900 ptas. • Conducción/*shoot 'em up***
Conduce *buggies* futuristas por paisajes alienígenas y maldícete por haberte gastado el dinero en semejante diseño infantil. Es muy pobre en la opción para un jugador, pero es que en la de dos parece imposible jugar.
**Puntuación 4**

**Olympic Games**



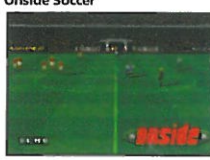
**Iguana Games • 7.900 ptas. • Deportes olímpicos**
No, por favor, qué castigo. Infelices hombrecillos tratando de recrear *Track and Field* mientras ignoran por completo las órdenes que tú das a través de los botones del mando de tu PlayStation. Más eventos pero totalmente desastroso en su concepción.
**Puntuación 2**

**Olympic Soccer**



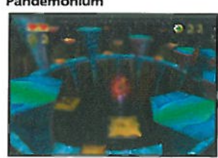
**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Bastante competente, pero no tiene gracia. Fácil de instalar y jugar, pero le falta la complejidad y la profundidad de juegos como *Actua* y la emoción de *adidas Power Soccer*. Serio y formal.
**Puntuación 6**

**Onside Soccer**



**Proein• 9.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Matrimonio desdichado entre acción futbolística y las aburridas cifras y estadísticas de la gestión de equipos. No es mala idea pero aquí las dos partes son horribles y soporíferas.
**Puntuación 4**

**Pandemonium**



**BMG • 8.990 ptas. • Plataforma**
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... La cámara va como una flecha con el objetivo de hacer más creíble el truquito del 3-D. Mejor *Crash*.
**Puntuación 6**

**Panzer General**



**Iguana Games • 9.900 ptas. • Juego de guerra**
Un juego de guerra hexagonal que proviene del mundo PC. Parece un juego histórico camuflado bajo el aspecto de un ajedrez gigante en forma de panal, o te encantará o no conseguirá, por mucho que juegues, llamar tu atención.
**Puntuación 5**

**Perfect Weapon**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Lucha/aventuras**
Lo venden como una mezcla entre *Resident Evil* y *Tekken 2*, y es cualquier cosa menos eso. Se parece más a un cruce entre ver llover y que te arranquen los dedos.
Es complicado.
**Puntuación 6**

**Penny Racers**



**Sony • 6.990 ptas. • Carreras**
Un juego de carreras en el que aprietas el acelerador a fondo y la aguja no pasa de los 50 km/h. Tenlo en cuenta cuando juegues: aquellos minis que parecían de juguete mejorarían si fuesen un poco más rápidos y dieran una mayor sensación de velocidad.
**Puntuación 1**

**PGA Tour 97**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Golf**
Es tan parecido a su hermano mayor que parecen gemelos: dos recorridos, 12 golfistas... Decepcionante. Sigue siendo tan simple como el otro en las opciones. Como supones seguimos prefiriendo el *Actua Golf*.
**Puntuación 6**

**Philosoma**



**Iguana Games • 6.900 ptas. • *Shoot 'em up***
Con vistas aéreas y movimientos frenéticos, este *shoot 'em up* trata de dar al viejo género nuevos gráficos intentando convencer a posibles jugadores de que lo compren.
**Puntuación 5**

# ¡Cómpralo!

**Si este mes no puedes hacerte con un juego de esos carillos que circulan por ahí, no te preocupes. *¡Cómpralo!* te recomienda otras compras más baratas pero igual de buenas.**

Si cuentas con buenos contactos en Inglaterra, este mes quizá podrás hacerte con un disco de demos con todo tipo de juegos que Sony, conjuntamente con la fundación Prince's Trust, ha editado en el país anglófono. Se llama *Power Source* y es un disco muy bueno.

Su precio de salida será de unas 10 libras (alrededor de 2.300 pesetas, al cambio). Incluirá demos jugables exclusivas de *Tomb Raider, Porsche Challenge, Monster Trucks, Destruction Derby 2, Excalibur 2555AD, Riot, Robotron X, Spider* y *Exhumed*. Pero eso no es todo. También tiene un reportaje sobre la Yaroze y un juego creado en la caja negra mágica por un miembro del equipo de desarrollo interno de Sony, además de secuencias de vídeo de los próximos lanzamientos de Sony. Y, no te pienses que aquí acaba la cosa. El disco incluye también un concurso exclusivo en el que podrás ganar un premio de un montón de dinero en equipos hi-fi de Sony, juegos para PlayStation durante un año y una suscripción por un año a *The Official UK PlayStation Magazine*.

La recaudación obtenida irá a parar a las arcas de Prince's Trust, una fundación de ayuda a jóvenes discapacitados. Si lo compras obtendrás horas de diversión y podrás dormir mejor ya que habrás colaborado con una buena causa.



**Pitball**



**New Software Center • 6.990 ptas. • Deportes**
Tienes que apretar muy rápido y seguido para que pase algo que, probablemente, ni siquiera será divertido.
**Puntuación 5**

**Player Manager**



**Arcadia • 8.990 ptas. • Fútbol**
Ofrece toda la emoción e intriga que pueden esperar los aficionados. Está claro que es tonto y tiene un aspecto desastroso. En pocas palabras, gestión futbolística. Está bastante bien, pero un retoque en los controles y gráficos hubiese elevado la calidad.
**Puntuación 6**

**PO'd**



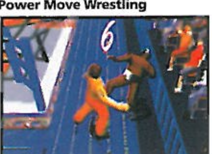
**Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D**
Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en las patas, ¡CON UNA SARTÉN! Puedes mirar arriba y abajo pero los escenarios son malos..
**Puntuación 4**

**Porsche Challenge**



**Sony • 6.990 ptas. • Simulador de carreras**
El mejor juego de carreras para dos jugadores que puedes adquirir. Conduce Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
**Puntuación 9**

**Power Move Wrestling**



**Proein • 9.995 ptas. • Simulador de lucha**
No es una mala jugada, pero, a falta de extras, te quedas con unos agarrones bastante flojos y con unas patadas simples.
**Puntuación 5**

**Primal Rage**



**New Software Center • 7.990 ptas. • Lucha**
Este *beat 'em up* presenta, a modo de estrellas principales, una manada de dinosaurios que se ponen frente a tus controles inútiles y asquerosos en pos de una lucha artificial y «balbuceante» que no conseguirán que te enganches jamás.
**Puntuación 2**

**Pro Pinball: The Web**



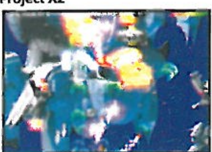
**Centro Mail • 7.990 ptas. • Máquina del millón**
Es una tabla que está muy bien y la pelotita se mueve ágilmente, pero antes de ponerse el sol, uno ya empieza a estar bastante harto.
**Puntuación 5**

**Project Overkill**



**Konami • 8.900 ptas. • Blaster**
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen blaster tiene que ofrecer algo más. Un poco de variedad. Además, los gráficos no son nada del otro jueves y están demasiado vistos.
**Puntuación 7**

**Project X2**



**Sony • 7.990 ptas. • Blaster**
De la vieja escuela y, en consecuencia, un blaster 2-D de apariencia anticuada. Algunas partes están demasiado coloreadas, lo cual crea confusión. Estética de los años ochenta que nos trae viejos recuerdos del principio de los tiempos.
**Puntuación 7**

**Raging Skies**



**Centro Mail • 7.990 ptas. • *Arcade flyer***
Trepidante lucha de cazas de acción sorprendente que decae a causa de una variedad escasa y porque presenta pocas técnicas de vuelo a las que «sacarle punta» durante los ataques. Al final... aburrido.
**Puntuación 5**

**Rayman**



**Ubi Soft • 3.995 ptas. • Plataforma**
Es una plataforma brillante pero complicada hasta la exasperación. Parecida a un juego de 16 bits, pero más fuerte y de mejor aspecto.
**Puntuación 5**

**Rebel Assault 2**



**Erbe • 8.990 ptas. • Entorno 3-D**
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation. No nos importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, no podemos recomendar este juego repetitivo, simple y excesivamente corto.
Lo sentimos.
**Puntuación 4**

**Reloaded**



**Arcadia • 8.890 ptas. • Plataforma**
*Loaded* fue divertido durante un tiempo, pero limitado. *Reloaded* podría haber sido fantástico si no tuviera ese «toque pulcro» tan familiar.
**Puntuación 7**

**Resident Evil**



**Virgin • 6.990 ptas. • Aventuras**
Una compra imprescindible. Monstruos poligonales perfectos habitan una casa prerrenderizada esperando poder disparar sus impresionantes armas. El juego más terrorífico y apasionante que jamás has visto.
**Puntuación 9**

**Return Fire**



**New Software Center • 7.990 ptas. • Acción**
Conduce pequeños tanques y jeeps haciendo explotar un montón de cosas.
Sácale todo su jugo en el modo para dos jugadores con pantalla partida, cada uno con un vehículo intentando destruir las bases del otro.
**Puntuación 7**

**Revolution X**



**Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up***
¿Aerosmith? Un momento. Una versión perfecta (y por tanto muy pobre) de un *shoot 'em up* siguiendo las directrices de un tosco tema de rock. Mapas de bits obstruidos que aparecen y mueren uno tras otro.
**Puntuación 2**

**Rise of the Robots 2**



**Iguana Games • 7.900 ptas. • *Beat 'em up***
La secuela del que sigue siendo el peor *beat 'em up* de largo. Es mejor, pero esta locura robótica en dos dimensiones, no entretiene.
**Puntuación 3**

**Ridge Racer**



**Sony • 3.990 ptas. • Carreras**
Aunque *Revolution* (debajo) lo supera, *Ridge Racer* está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Esta casi perfecta conversión del éxito arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
**Puntuación 9**

**Ridge Racer Revolution**



**Sony • 7.990 ptas. • Carreras**
Este juego le saca ventaja a su hermano menor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores.
**Puntuación 9**

**Riot**



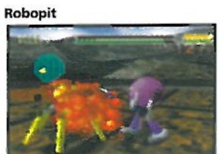
**Sony • 6.990 ptas. • Deportes futuristas**
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. No deja de ser algo un poco más divertido que hacer *footing* o jugar al baloncesto de verdad... Entonces, ¿por qué molestarse?
**Puntuación 6**

**Road Rash**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Arcade de carreras**
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de conseguir golpear a alguno de tus enemigos.
Las motos están mal animadas, las pistas son feas y la jugabilidad es floja.
**Puntuación 4**

**Robopit**



**Arcadia • 8.990 ptas. • *Beat 'em up***
Unos robots que, armados hasta los dientes, se enfrascan en reyertas dignas de los dibujos animados tan de moda entre los jóvenes. Comparado con las lindezas de *Tekken*, esto resulta poco inteligente.
**Puntuación 3**

**Sampras Extreme Tennis**



**Proein • 9.990 ptas. • Simulador de tenis**
Cuando juegas surgen los reproches típicos, pero este juego goza de unos gráficos muy nítidos y una distribución de canchas razonable.
**Puntuación 8**

**Sentient**



**Sony • Aventura 3-D**
Un diseño nuevo y ambicioso de una aventura de apuntar y señalar. Los gráficos son buenos y en el juego hay personajes entretenidos de gran complejidad. La búsqueda constante quizá resulte demasiado azarosa excepto para los súper curiosos.
**Puntuación 8**

**SimCity 2000**



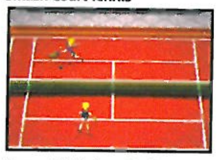
**Erbe • 9.990 ptas. • Estrategia/simulador**
Construye una pequeña ciudad, coloca edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe. Divertido.
**Puntuación 7**

**Slam 'N' Jam**



**Erbe • 8.990 ptas. • Simulador de baloncesto**
Baloncesto en tres dimensiones. La visión desde detrás de la canasta te pone las cosas difíciles y ni siquiera los grandes nombres del mundo de la NBA como Magic y Kareem consiguen salvar este producto de la mediocridad.
**Puntuación 3**

**Smash Court Tennis**



**Sony • 6.990 ptas. • Tenis**
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados traicionan la calidad de un juego que es muy adictivo.
Perfecto.
**Puntuación 9**

**Soviet Strike**



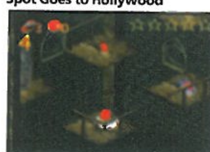
**Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Helicopter 'em up***
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro
**Puntuación 7**

**Space Hulk**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. • Entorno 3-D**
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, pero con diálogos que se mezclan con la aventura.
**Puntuación 6**

**Spot Goes to Hollywood**



**Virgin • 8.990 ptas. • Plataforma en 3-D**
Esto ni siquiera es un 3-D medio decente. Seguro que te arrancarás las pestañas de rabia mientras intentas controlar las distancias en unas plataformas mal dibujadas y con unos malos tan confusos que te costará eliminar.
**Puntuación 2**

**Speedster**



**Psygnosis • 7.990 ptas. • Carreras**
Una especie de *MicroMachines V3* con coches de verdad. Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches.
**Puntuación 7**

**Starfighter 3000**



**Iguana Games • 5.900 ptas.• Blaster 3-D**
Un *shooter* 3-D en el que la cámara está situada detrás de tu avión, que se desplaza sobre un terreno poligonal. El avión, a pesar de su diseño futurista, vuela como un planeador en un charco de mermelada.
Aburrido.
**Puntuación 5**

**Star Gladiator**



**Virgin • 8.990 ptas. • *Beat 'em up***
Capcom entra en el 3-D por primera vez para crear un juego de duelos de espadas sólido y serio. La estética es genial y funciona perfectamente. Sin embargo, como todos los juegos de lucha, no es ni *Tekken* ni un 3-D de la talla de *Street Fighter.*
**Puntuación 8**

**Street Fighter Alpha 2**



**Virgin • 6.990 ptas. • *Beat 'em up***
El *Street Fighter* de siempre pero con más personajes que los de siemre, una animación muy mejorada y una sensación intuitiva muy lograda.
El mejor juego de lucha en 2-D que se puede comprar.
**Puntuación 9**

**Street Racer**



**Ubi Soft • 8.995 ptas. • Carreras**
Escoge uno de los personajes y conduce por circuitos en 3-D que no parecen 3-D. Inadecuado. La captura del movimiento y los controles son desafortunados.
**Puntuación 3**

**Striker '96**



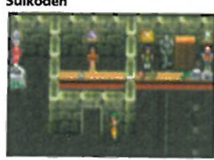
**Centro Mail • 4.990 ptas. • Simulador de fútbol**
Un simulador de fútbol demasiado rápido, empeorado con una visión en perspectiva problemática que no puedes alterar y un desastroso equipo con el que llegarás al descanso llorando de impotencia y deseando que piten el final.
**Puntuación 3**

**Strikepoint**



**Iguana Games • 8.900 ptas.• Simulador de helicóptero**
Los gráficos, aunque son bastante atractivos, pecan de poca funcionalidad. Para rematar, los controles son bastante complicados. Bueno.
**Puntuación 7**

**Suikoden**



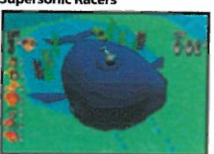
**Konami • 8.990 ptas. • Juego de rol**
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* en SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante muchas horas de juego. Bueno, sólido y emocionante.
**Puntuación 7**

**Super Puzzle Fighter 2**




**Virgin • 6.990 ptas. • Rompecabezas**
Un rompecabezas loco basado en *Street Fighter*. Su inconmensurable acción en la opción para dos jugadores casi supera a la de *Bust-A-Move 2*. No es *Tetris*, es algo mejor. Nos gusta con locura. No puedes dejarlo escapar. ¡A por él!
**Puntuación 9**

**Supersonic Racers**



**Proein • 9.990 ptas. • Carreras**
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. Pero es que, además, *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta pero de funcionamiento un tanto frustrante ya que deja mucho que desear.
**Puntuación 6**

**Tekken**



**Sony • 3.990 ptas. • Juego de lucha en 3-D**
Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores, cada uno con su propio jefe, y algunos movimientos especiales que son una pasada.
**Puntuación 8**

**Tekken 2**




**Sony• 8.200 ptas. • Juego de lucha en 3-D**
Los personajes tienen el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para ponerla luego dentro de tu PlayStation. Sólo los fans de la lucha en 2-D podrían encontrarle alguna pega a este fantástico juego.
**Puntuación 9**

# ALGUNAS PREGUNTAS SOBRE LA POWERLISTA

## ¿POR QUÉ LA *POWERLISTA*?

La *Powerlista* es básicamente una herramienta de orientación de compra que esperamos sirva a los muchos usuarios con que cuenta actualmente la PlayStation. Al ser creada a partir de las valoraciones de nuestros críticos, nos ofrece mayores posibilidades de acierto en lo que respecta a si debemos o no gastarnos nuestros ahorrillos en un juego. Es por eso que añadimos pequeños comentarios críticos a las valoraciones que con nuestra mejor intención realiza el equipo que integra *PlayStation Power*. Otro de los objetivos fundamentales que hemos establecido a la hora de elaborar nuestra lista es el de abastecer a los usuarios de la PlayStation de un catálogo lo más completo posible, que a su vez sea efectivo y rápido y que, se vaya ampliando mes a mes con las apariciones de otros juegos, tanto antiguos como nuevos.

## NO TODOS LOS JUEGOS QUE EXISTEN EN EL MERCADO DE LA PSX APARECEN EN LA *POWERLISTA*, ¿POR QUÉ?

La respuesta es sencilla y muchos de vosotros ya la habréis adivinado ¿no ? Pues, porque no caben todos. Pero, si comparáis la *Powerlista* del *PSP* número 1 con ésta habréis comprobado que existen ciertos cambios en lo que a la sección se refiere. Os daremos un ejemplo. En la primera lista no aparecía el famoso rompecabezas *Bust A Move 2*, pero sí que estaba en nuestro catálogo de *Súper ventas*, del mismo apartado. ¿Quiere decir eso que a algún despistado redactor se le olvidó añadir este título? Rotundamente no. Desde *PlayStation Power* creemos que la *Powerlista* ha de ser un espacio activo y en continuo movimiento, donde algunos juegos pueden desaparecer durante un cierto tiempo, cediendo así su espacio a otros tantos. Con todo este recambio, pensamos que algún día, no muy lejano, la gran mayoría de títulos creados para nuestra amada consola gris habrán tenido el honor de aparecer en nuestras páginas.

## VOY A COMPRAR A UNA TIENDA Y LOS PRECIOS DE LOS JUEGOS SON DIFERENTES DE LOS QUE OFRECÉIS EN LA *POWERLISTA*, ¿POR QUÉ?

Seguramente os encontraréis, si no os ha sucedido ya, que muchos de los juegos que habéis leído en la revista o en la misma *Powerlista* varían sus precios con respecto a los de vuestra tienda habitual, sobre todo en los juegos que como mínimo hace cinco o seis meses que aparecieron en el mercado. Los motivos pueden ser diversos. Por una parte, ocurre cuando los diferentes establecimientos dedicados al mundo de las consolas deciden abaratar los precios (según sus propias valoraciones) de estos productos, que ya no se consideran de primer orden. En el caso contrario os podéis encontrar con que algunas novedades ven su precio aumentado. Esto se debe a que ciertos establecimientos aprovechan el impacto que proporcionan una novedad o un juego importado para sacar un poco más de beneficio. La mayor parte de los precios que aparecen publicados en la *Powerlista* son precios que nos ofrecen los diferentes distribuidores y, en algunos casos, establecimientos comerciales. Por otra parte, el hecho de que la revista sea de aparición mensual comporta que en algunas ocasiones, los precios se vean modificados entre una y otra publicación e incluso, en los días previos a su venta. La intención es lo que cuenta..



**Tempest X3**




**Virgin • 6.990 ptas. • *Shooter***
Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en *Atari Classics* aparezca también una versión arcade perfecta.
**Puntuación 8**

**Tenka**





**Sony • 7.990 ptas. •**
**Clon de *Doom***
A pesar de usar los polígonos 3-D de forma inteligente para formar los niveles y a los malos que éstos contienen, esta remarcable proeza técnica no destaca, en absoluto, por su jugabilidad. Es inferior a otros juegos de su género.
**Puntuación 7**

**The Crow: City of Angels**



**New Software Center • 8.990 ptas. • Lucha 3-D**
Terrible. Se trata de meterse en la piel del Cuervo mientras vaga sin ton ni son por unos escenarios desastrosos intentando que alguno de sus golpes conecte con la barbilla de su adversario.
**Puntuación 1**

**Tilt**




**Virgin • 8.990 ptas. •**
**Aventura/juego de lucha**
Hay seis tableros y todos ellos se pueden ver a través de la imagen que se va desplazando de arriba a abajo.
**Puntuación 7**

**Time Commando**



**Electronic Arts • 7.990 ptas. •**
**Aventura/juego de lucha**
Combinación de personajes al estilo de *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón...
Los controles lentos no facilitan nada el procedimiento.
**Puntuación 6**

**Tobal No.1**



**Sony • 6.995 ptas •**
**Juego de lucha 3-D**
La capacidad de moverte por el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro y dudoso (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo «interesante» pero no «bueno».
**Puntuación 7**

**Tomb Raider**



**Proein • 9.990 ptas. •**
**Aventura 3-D**
*Tomb Raider* combina la acción y la exploración consiguiendo una unidad perfecta. El diseño del nivel experto te hará llorar de alegría.
**Puntuación 9**

**Top Gun**



**Sony • 7.990 ptas. •**
**Simulador de vuelo**
Es un refrito de la película. Las secuencias del filme que aparecen entre los diferentes niveles son de un nivel bajo en extremo. Además, se trata sólo de esquivar algunos aviones mal dibujados que van apareciendo.
**Puntuación 3**

**Total NBA '96**



**Sony • 7.990 ptas. •**
**Simulador de baloncesto**
Un simulador de baloncesto fielmente realista que además se beneficia mucho de un modo arcade. Ocho ángulos de cámara y vistas insuperables hacen de este simulador el mejor de su clase.
**Puntuación 8**

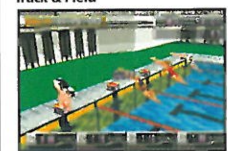


# Caza-gangas

## Platinum o la excelente relación calidad-precio

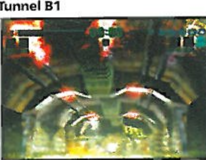
Sony ha tenido una excelente idea y bajo el título de Platinum ha abierto una brecha en el mercado de la consola gris. Los motivos: el elevado precio del software de la PlayStation. Las condiciones: que haya pasado cierto tiempo desde la aparición de los programas (por lo menos un año), que sean de excelente calidad y que hayan demostrado sobradamente el éxito, adquiriendo una cifra significativa de ventas en Europa, además de que, por supuesto, Sony dé su autorización. Si eres un novato en el mundo de la PlayStation o no tienes suficiente dinero para gastarte entre las 7.000 y las 9.000 pesetas que puede llegar a valer un juego, *PlayStation Power* te aconseja que te agencies la colección Platinum. Con la variedad de sus seis títulos (*Battle Arena Toshinden, Ridge Racer, Tekken, Air Combat, Wipeout* y *Destruction Derby*) podrás hacerte una idea del poder de la máquina gris. Tres son los que, sin duda, deberían estar en cualquier hogar de un buen «Play-adicto»: *Tekken*, la primera parte del número uno de lucha, o lo que es lo mismo, el fantástico embrión de uno de los juegos más laureados (8/10); *Ridge Racer*, un simulador de coches rápido y una excelente conversión de una recreativa (8/10) y *Wipeout*, igual que los dos anteriores, el padre de un increíble y adictivo juego (8/10). Parece que algunas de las casas independientes quieren sumarse a la fantástica idea de Sony. Una de las que ya se ha unido a este proyecto es Acclaim (que en España distribuye New Software Center). A los seis juegos ya antes mencionados, cabe añadir el fantásticamente adictivo *Bust A Move 2* (9/10), y el más que competente *Alien Trilogy* (7/10) y el próximo mes de julio, los excelentes juegos de Gremlin: *Actua Soccer* (7/10) y el divertido *Loaded* (5/10). Todos estos juegos cuestan 3.990 pesetas. Una oportunidad nada despreciable, ¿no crees?

**Track & Field**



**Konami • 8.400 ptas. •**
**Machacacontroles**
Puedes quedar como un figura en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el modo para cuatro jugadores.
**Puntuación 7**

**Tunnel B1**



**Sony • 7.990 ptas. •**
**Blaster 3-D**
Es rápido, presenta grandes explosiones y supone un verdadero reto para tu bolsillo, pero esto se ve recompensado con unos diseños de los niveles bastantes distintos y enemigos variados. A veces la complejidad es excesiva.
**Puntuación 8**

**Twisted Metal**



**Sony • 6.990 ptas. • Conducción**
Este juego de carreras futurista en 3-D y en primera persona tiene la capacidad de disparar y de arramblar con todo lo que se le ponga delante. Con todo, las pistas limitadas y los gráficos un tanto dejados estropean un poco las cosas.
**Puntuación 7**

**Twisted Metal World Tour**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Conducción**
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras.
**Puntuación 8**

**Ultimate Parodius Deluxe**



**Konami • 6.990 ptas. •**
***Shoot 'em up***
La clásica acción *shoot 'em up* de desplazamiento vertical que apareció por primera vez en arcade para convertirse después en un famoso juego de SuperNintendo. Ahora se ha mejorado con gráficos aún más locos.
**Puntuación 5**

**Victory Boxing**



**Arcadia • 9.990 ptas. •**
**Simulador de boxeo**
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego: los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
**Puntuación 8**

**Viewpoint**



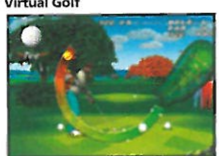
**Iguana Games • 7.900 ptas. •**
***Shoot 'em up***
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantar su duración.
**Puntuación 6**

**Virtual Pool**



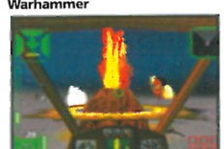
**Virgin • 6.990 ptas. •**
**Simulador de billar**
Las leyes físicas del deporte están representadas con bastante precisión pero, aunque ofrece una visión pulida y buena capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal para acabar de completar el juego.
**Puntuación 8**

**Virtual Golf**



**Iguana Games • 6.900 ptas. •**
**Simulador de golf**
Obsoleto y actualmente fuera de lugar. Su mejor punto a favor era una cámara «voladora», de la que carecían los juegos *PGA*. Sin embargo, *Actua Golf* tiene todo esto y mucho más. Una auténtica lástima.
**Puntuación 5**

**Warhammer**



**Proein • 7.995 ptas. • Estrategia**
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de rol. Es un *Command & Conquer* trasladado a la época medieval.
**Puntuación 8**

**Williams Arcade's Greatest Hits**



**Sony • 7.990 ptas. •**
**Simulador de arcade**
¿A alguien le gusta recordar viejos tiempos con viejos juegos? Aquí tenemos *Defender, Robotron* (que son, con diferencia, lo mejor de esta cosecha), *Bubbles, Joust, Sinistar* y *Defender II*. Estos juegos ya no son lo que eran.
**Puntuación 6**

**Wing Commander III**



**Electronic Arts • 9.990 ptas. •**
**Aventura/tiros**
Una amalgama incomestible de película interactiva y un *shoot 'em up* espacial en 3-D. Las secuencias de película interactivas y los fragmentos de combate espacial se mueven y se juegan fatal.
**Puntuación 3**

**Wipeout**



**Centro Mail • 3.990 ptas. •**
**Carreras**
Controlarlo es complicado pero resulta tan gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos.
**Puntuación 9**

**Wipeout 2097**



**Sony • 7.990 ptas. •**
**Carreras**
Añadiendo una nueva clase Vector, más lenta, y un sistema para superar mejor las colisiones, *Wipeout 2097* resulta más fácil de controlar que sus antecesores. La clase Phantom es más rápida, el enemigo está mejorado.
**Puntuación 9**

**World Cup Golf**



**Iguana Games • 7.900 ptas. •**
**Simulador de golf**
Los mismos gráficos en 2-D con vistas en 3-D que utiliza su rival y más vendido *PGA Tour 97*. El juego resulta con una concepción muy plana y con una falta de vistas que no ayuda a mostrar el realismo que pretende.
**Puntuación 4**

**WWF In your House**



**New Software Center • 8.490 ptas. • Lucha libre**
Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda, y más gordos atolondrados y mal equipados que van vagando por la pantalla.
**Puntuación 4**

**X-COM: Enemy Unknown**



**Sony • 6.990 ptas. •**
**Estrategia**
No tiene muy buena pinta pero debajo de su exterior soso yace un juego sólido y serio. Maniobra tus fuerzas, vistas isométricamente, para bloquear una invasión alienígena inminente. Es absorbente y supone un gran reto.
**Puntuación 2**

**X-COM: Terror from the Deep**



**Sony • 6.990 ptas. • Estrategia**
Es la continuación de *Enemy Unknown* pero no le añade demasiado a la mezcla. Desde luego, es nuevo, hay otras cosas y los gráficos están algo mejorados pero esto no va a atraer nuevos jugadores ya que es más de lo mismo.
**Puntuación 6**

# ¡NÚMERO 6 YA A LA VENTA!

Edición Oficial Española
**PlayStation Magazine** Número 6

INCLUYE 1 CD PARA PLAYSTATION
CON DEMOS DE: EXHUMED ★ SPIDER
★ TENKA ★ EXCALIBUR
★ NAMCO SMASH COURT TENNIS

DEMO CD EXCLUSIVA
EXHUMED Demo jugable
NAMCO SMASH COURT TENNIS Demo jugable
TENKA Demo jugable
SPIDER Demo jugable
EXCALIBUR Demo
DISCO 6

## ANÁLISIS
ISS PRO • PORSCHE CHALLENGE • NEED FOR SPEED 2 • KING'S FIELD • SOUL BLADE • SAMURAI SHODOWN

## UNIDOS POR LA PLAYSTATION
UN RECORRIDO POR LOS CLUBS DE PLAYSTATION EN ESPAÑA

## TRUCOS
• CHRONICLES OF THE SWORD
• RESIDENT EVIL




**SORTEO DE 5 EJEMPLARES DE MONSTER TRUCKS Y 5 RELOJES SWATCH**


KONAMI XXL SPORTS SERIES
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Vive toda la emoción del deporte rey
El último grito en simuladores de fútbol
PlayStation
PAL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
KONAMI
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
KONAMI
Orense, 34-9º
28020 Madrid
Tel: 556 28 02
Fax: 556 28 35